Digital Recording Studio

D12

取扱説明書

REMS

KORG

Ⓙ ③

安全上のご注意

火災・感電・人身障害の危険を防止するには

以下の指示を守ってください

⚠警告

- AC/ACパワー・サプライを使用する場合は、必ずAC100Vの電源コンセントにAC/ACパワー・サプライを差し込んでください。
- 次のような場合には、直ちに電源を切りAC/ACパワー・サプライをコンセントから抜いて、コルグ営業所またはお買い上げになった販売店に修理を依頼してください。
  - ○ AC/ACパワー・サプライのコードやプラグが破損したとき
  - ○ 異物が内部に入ったり、製品に液体がこぼれたとき
  - ○ 製品が（雨などで）濡れたとき
  - ○ 製品に異常や故障が生じたとき

- 修理 / 部品の交換などで、取扱説明書に書かれている以外のことは、絶対にしないでください。最寄りのコルグ・サービスセンターまたはコルグ営業技術課へ必ず相談してください。
- AC/ACパワー・サプライのコードを無理に曲げたり、上に重いものを乗せたりしないでください。コードに傷がつき危険です。
- 本製品を単独で、またはヘッドホン、アンプ、スピーカーと組み合わせて使用した場合、設定によっては、永久的な難聴になる程度の音量になります。大音量や不快な程度の音量で、長時間使用しないでください。万一、聴力低下や耳鳴りを感じたら、専門の医師に相談してください。
- 本製品に、異物（燃えやすいもの、硬貨、針金など）や液体（水やジュースなど）を絶対に入れないでください。

- 次のような場所での使用や保存はしないでください。
  - ○ 温度が極端に高い場所（直射日光のあたる場所、暖房機器の近く、発熱する機器の上など）
  - ○ ホコリの多い場所
  - ○ 振動の多い場所

- 濡れた手で、本製品を使用しないでください。

- 風呂場、シャワー室などで、本製品を使用しないでください。

- 本製品を水気のある場所で使用しないでください。
- 本製品に水をかけたり、水をこぼさないでください。

- 本製品およびAC/ACパワー・サプライを分解したり、改造したりしないでください。

⚠注意

- 本製品は正常な通気が妨げられることのない所に設置して、使用してください。
- 本製品はマイクロコンピュータを使用した機器です。このため他の電気機器を接近して同時にご使用になりますと、それらに雑音が入ることがあります。逆に他の電気機器から本製品が雑音を受けて誤動作する場合があります。
- AC/ACパワー・サプライをご使用になる場合は、必ず指定のものをご使用ください。他のAC/ACパワー・サプライをご使用になりますと故障の原因となります。また、使用後はAC/ACパワー・サプライをコンセントから抜いてください。

- スイッチやツマミに必要以上の力を加えると故障の原因となりますので注意してください。
- 外装のお手入れは、必ず乾いた柔らかい布で軽く拭いてください。ベンジンやシンナー系の液体は絶対にご使用にならないでください。（コンパウンド質、強燃性のポリッシャーも不可）。

- AC/ACパワー・サプライをコンセントから抜くときは、絶対にコードを引っぱらないでください。故障の原因となります。

- 長時間使用しない場合は、AC/ACパワー・サプライをコンセントから抜いてください。

内蔵ハード・ディスクのお取り扱いについて

本装置に衝撃を与えないでください。とくに電源が入った状態で本装置を移動したり、衝撃を与えたり絶対にしないでください。ディスク上のデータの一部またはすべてが失われたり、ハード・ディスクや装置内部を損傷するなど、故障の原因になります。

極端に温度の違う場所に移動するとディスク・ドライブに水滴がつくことがあります。このまま使用すると故障の原因となりますので、数時間放置してから使用してください。

電源のオン/オフを頻繁に繰り返さないでください。
本装置ばかりでなく、接続しているSCSI機器の故障の原因になります。

本装置は、電源投入後、すぐにハード・ディスクにアクセスを開始します。
HDDアクセス・インジケーターが点灯または点滅しているときには、絶対に電源をオフにしないでください。ディスク上のデータの一部またはすべてが失われたり、ハード・ディスクを損傷するなど、故障の原因になります。

操作上のミス、停電、あるいは事故的な電源供給停止によって起こったハード・ディスクの破損の場合は、保証期間内に修理に持ち込まれても有償交換になることがあります。

著作権について

本製品は、あなたが著作権保有者であるか、著作権の保有者から複製許諾を得ている素材を使用することを目的としています。あなたが著作権を所有していない、または著作権保有者から複製許諾を得ていない場合は、著作権法の侵害となり、損害賠償を含む補償義務を負うことがあります。あなた自身の権利について不明確なときは、法律の専門家に相談してください。

CDRW-1をお使いの方へ

レーザーに関する安全について

取扱説明書内に記載された以外の操作を行うと、人体に有害な光線が放射される危険がある。
光ピックアップから放射されるレーザー光源を直視すると、視覚障害をおこす恐れがありますので、以下のことに注意してください。

●光ピックアップの収納部を開けない。
●動作時にトレイの隙間から内部を覗かない。

※ 仕様および外装は改良のため予告なく変更することがあります。
・ MIDIおよびGENERAL MIDIは社団法人音楽電子事業協会（AMEI）の登録商標です。
・ その他の商品名、社名は、各社の登録商標および商標です。

目次

はじめに..... 5

おもな特長..... 5
本書の記述について..... 7
各部の名称..... 8
LCD画面のオブジェクト名称と機能..... 13
基本操作..... 14
1. モードの選択..... 14
2. タブ・ページの選択..... 14
3. パラメータの選択と設定..... 14

ベーシック編..... 15

STEP0　スタート..... 15
1.　D12を使ってみよう..... 15
STEP1　接続、電源オン/オフ..... 17
1.　接 続..... 17
2.　電源オン/オフ..... 18
デモ・ソングを聴く..... 19
STEP2　ソングを作る/選ぶ..... 21
1.　新しいソングを作る..... 21
2.　ソングに名前を付ける..... 21
3.　別のソングを選ぶ..... 22
STEP3　ミキサーへの音声入力..... 23
1.　アナログ入力..... 23
2.　デジタル入力..... 25
3.　チューナーの使用方法..... 25
STEP4　録音..... 27
1.　録音レベルの調整と録音..... 27
2.　バーチャル・トラックへの録音..... 27
3.　再生しながら別のトラックに録音: オーバー・ダビング..... 28
4.　一部分を録音し直す: パンチ・イン−アウト..... 28
5.　複数のトラックを 2つのトラックにまとめる: バウンス..... 29
その他の録音..... 31
STEP5　再生..... 33
1.　再生..... 33
2.　プログラム・プレイ..... 33
その他の再生..... 33
STEP6　時刻の移動..... 35
1.　カウンター表示を切り替える..... 35
2.　現在時刻を移動する..... 35
3.　スクラブ機能等による細かな時刻の検索..... 36
STEP7　ミキサーの調整..... 37
1.　音量の調整..... 37
2.　定位の調整..... 37
3.　EQによる音質の調整..... 37
4.　ペア..... 38
5.　モニターの調整..... 38
6.　ソロの設定..... 39
7.　シーンの登録/再生..... 39
STEP8　エフェクトを使用する..... 43
エフェクトの概要..... 43
1.　インサート・エフェクト..... 43
2.　マスター・エフェクト..... 45
3.　ファイナル・エフェクト..... 46
4.　エフェクトのエディット..... 46
外部からエフェクトをコントロールする..... 47
外部のエフェクトを使う..... 48
STEP9　ミックス・ダウン..... 49
1.　オーディオCD作成..... 49
2.　マスター・テープへの録音..... 50
3.　サブ入力の使用..... 50
STEP10 トラックの編集..... 51
1.　トラックの編集方法..... 51
2.　トラック編集例..... 52
STEP11 ソングの編集..... 59
1.　ソングの編集方法..... 59
2.　ソング編集例..... 59
STEP12　リズム/テンポの設定..... 61
1.　リズムを設定して、鳴らす..... 61
2.　リズムを聞きながら演奏を録音する..... 61
3.　リズムを録音する..... 61
4.　テンポを設定する..... 62
STEP13　データの保存..... 65
1.　コピー・ソング、コピー・オール・ソングス..... 65
2.　バックアップ/リストア..... 65
3.　外部ドライブの接続方法..... 67
4.　WAVファイルのインポート、エクスポート..... 68
Digital Recording Studioシリーズのドライブ、データ互換性について..... 70
ディスク容量について..... 71
DOSフォーマットのディスク使用時の注意..... 72
STEP14　MIDI..... 73
1.　MIDIの接続..... 73
2.　本機で扱うMIDIメッセージ..... 73
3.　MIDIを使う..... 73

リファレンス編..... 75

1. COUNTER..... 75
Counter: カウンター表示..... 75
2. SYSTEM..... 75
P1 Control: フット・スイッチ/コントロール・チェンジ・デバイス(ペダル/MIDI)の設定..... 75
P2 MIDI: MIDIの設定..... 76
P3 Sync: 同期の設定..... 76
P4 MMC: MMCの設定..... 77
P5 B-U/Rst: リムーバブル・ディスクへのバックアップ/リストア..... 77
P6 DiskUtil: ドライブのイニシャライズ/フォーマット/チェック..... 79
3. RECORD..... 80
P1 RecMode: 録音モードの選択..... 80
P2 Bounce: バウンス録音の設定..... 80
4. TRACK..... 81
P1 Vtr1−6: バーチャル・トラック1−6の選択..... 81
P2 Vtr7−12: バーチャル・トラック7−12の選択..... 81
P3 EditTrk: トラック編集..... 81
P4 Import: WAVファイルのインポート..... 86

P5 Export: WAVファイルのエクスポート 87
5. SONG 88
P1 SelSong:ソングの選択 88
P2 EditSong: ソング編集 89
P3 PrgPlay:ソングのプログラム再生 90
P4 CDR/RW: CD-R/RW作成と再生 90
6. STORE 91
7. MARK 92
P1 Mark: マークの編集 92
8. SCENE 92
P1 ReadDel: シーンの再生オン/オフと編集 92
P2 MixView: パン/フェーダー・シーンの表示 93
9. TEMPO/RHYTHM 94
P1 SetUp: テンポとリズムの設定 94
P2 TmpMap: テンポ・マップの編集 95
P3 TmpTrk: テンポ・トラックの作成 96
10. IN/LOC1, OUT/LOC2, TO/LOC3, END/LOC4 97
11. AUTO PUNCH 98
P1 AtPunch: オート・パンチ・イン−アウト録音の設定 98
12. LOOP 99
P1 Loop: ループ再生/録音の設定 99
13. UNDO 99
14. TRIGGER 100
P1 Trigger:トリガー録音スタートの設定 100
15. SCRUB 101
16. ENTER 101
17. INPUT 102
P1 Ch1−6: ミキサー・チャンネル1−6の入力選択 102
P2 Ch7−12: ミキサー・チャンネル7−12の入力選択 ... 103
P3 InEq1−4: 入力1−4のEQ調整 103
P4 Tuner: チューナー 103
18. EQ/PHASE 104
P1 Eq1−4: ミキサー・チャンネル1−4のEQ調整 104
P2 Eq5, 6: ミキサー・チャンネル5、6のEQ調整 104
P3 Eq7−12:ミキサー・チャンネル7−12のEQ調整 104
P4 Phase: ミキサー・チャンネルの位相設定 104
19. INSERT EFFECT 105
P1 InsAss: インサート・エフェクトの挿入位置/タイプ設定 105
P2 InsEff1: インサート・エフェクト1の選択/設定 106
P3 InsEff2: インサート・エフェクト2の選択/設定 107
P4 InsEff3: インサート・エフェクト3の選択/設定 107
P5 InsEff4: インサート・エフェクト4の選択/設定 107
P6 Ins5−8: インサート・エフェクト5−8の選択/設定 107
20. MASTER EFFECT/AUX/FINAL EFFECT 107
P1 MstEff1: マスター・エフェクト1の選択/設定 107
P2 MstEff2: マスター・エフェクト2の選択/設定 108
P3 EffSnd1: エフェクト1へのセンド設定 108
P4 EffSnd2: エフェクト2へのセンド設定 108
P5 AuxSend: 外部センド設定 108
P6 FinalEff: ファイナル・エフェクトの選択/設定 108
21. SOLO/MONITOR 109
P1 Solo: ソロ選択 109
P2 Monitor: モニター設定 110
22. METER/TRACK VIEW 111
23. TRACK STATUS 111
24. PAN/BALANCE 111
25. FADER 112
26. TRANSPORT KEY 112
エフェクト・パラメータ・リスト 113
Insert (2in2out×2)/ Master/Final Effect 113
Reverb RV1−RV7カテゴリー: リバーブ系エフェクト 113
1: RV1: Reverb Hall 113
2: RV2: Smooth Hall 113
3: RV3: Reverb Wet Plate 113
4: RV4: Reverb Dry Plate 113
5: RV5: Reverb Room 113
6: RV6: Bright Room 113
7: RV7: Early Reflection 113
Delay DL1−DL6カテゴリー: ディレイ系エフェクト 113
8: DL1: L/C/R Delay 113
9: DL2: St/Cross Delay 114
10: DL3: St.Multitap Delay 114
11: DL4: St.Modulation Delay 114
12: DL5: St.Dynamic Delay 114
13: DL6: St.Auto Panning Delay 115
Modulation MO1−MO7カテゴリー: モジュレーション系エフェクト 115
14: MO1: St.Chorus (Stereo Chorus) 115
15: MO2: St.Flanger (Stereo Flanger) 115
16: MO3: St.Phaser (Stereo Phaser) 115
17: MO4: St.Vibrato (Stereo Vibrato) 115
18: MO5: St.Tremolo (Stereo Tremolo) 115
19: MO6: St.Auto Pan (Stereo Auto Pan) 116
20: MO7: Ensemble 116
Dynamics DY1−DY7カテゴリー: ダイナミクス系のエフェクト 116
21: DY1: St.Compressor(Stereo Compressor) 116
22: DY2: St.Limiter (Stereo Limiter) 116
23: DY3: Multiband Limiter 117
24: DY4: St.Gate (Stereo Gate) 117
25: DY5: St.Exciter/Enhancer 117
26: DY6: St.Decimator (Stereo Decimator) 117
27: DY7: St.Parametric 4band EQ 118
Special Effect SE1-SE4カテゴリー: スペシャル・エフェクト 118
28: SE1: St.Ring Modulator 118
29: SE2: Doppler 118
30: SE3: St.Analog Record 118
31: SE4: Talking Modulator 118
Insert (2in2out×2), Final 119
Large size LS1−LS7カテゴリー: ラージサイズ・エフェクト 119
32: LS1: St.Graphic 7band EQ 119
33: LS2: St.Multiband Limiter 119
34: LS3: Vocoder 119
35: LS4: St.Pitch Shifter 119
36: LS5: Early Reflections L 119
37: LS6: Rotary Speaker 120
38: LS7: Center Canceller 120
Insert (1in2out×2) 120
GT1−GT6カテゴリー: ギター・マルチ 120
39: GT1: Guitar Multi1 120
40: GT2: Guitar Multi2 120
41: GT3: Guitar Multi3 120
42: GT4: Guitar Multi4 120
43: GT5: Guitar Multi5 120
44: GT6: Guitar Multi6 120
AS1−AS3カテゴリー: ギター・アンプ・シミュレーター 120
45: AS1: Amp Simulator1 120
46: AS2: Amp Simulator2 120
47: AS3: Amp Simulator3 120
PA1カテゴリー: プリアンプ・シミュレーター 121
48: PA1: Pre Amp Simulator 121
EB1−EB3カテゴリー: ベース・マルチ 121
49: EB1: Bass Multi1 121
50: EB2: Bass Multi2 121

51: EB3: Bass Multi3 121
MS1 カテゴリー: マイク・マルチ 121
52: MS1: Mic Multi 121
VO1－VO2カテゴリー: ボーカル・マルチ 121
53: VO1: Vocal Multi1 121
54: VO2: Vocal Multi2 121
GT1～V02のプログラムのマルチ・チェーンを構成する各エフェクトのパラメータ 121
Dist (Distortion) 121
NR (Noise Reduction) 121
Comp (Compressor/Limiter) 121
P4EQ (Parametric 4band EQ) 121
Exctr (Exciter) 121
Wah 121
Filter 121
AmpSim (AmpSimulator) 122
CabRes (CabinetResonator) 122
Tone 122
Gate 122
DeEss (Deesser) 122
Cho/Fl (Chorus/Flanger) 122
Treml (Tremolo) 122
Phaser 122
Delay 122
S.Dly (Stereo Delay) 122
Pitch (Pitch shifter) 122
MicSim (Mic Simulator) 123
Insert (1in1out×4) 123
55: MM1: P4EQ － Exciter 123
56: MM2: P4EQ － Wah 123
57: MM3: P4EQ － Cho/Flng 123
58: MM4: P4EQ － Phaser 123
59: MM5: P4EQ － Mt.Delay 123
60: MM6: Comp － Wah 123
61: MM7: Comp － AmpSim 123
62: MM8: Comp － OD/HiG 123
63: MM9: Comp － P4EQ 123
64: MM10: Comp － Cho/Flng 123
65: MM11: Comp － Phaser 123
66: MM12: Comp － Mt.Delay 123
67: MM13: Exciter － Comp 123
68: MM14: Exciter － Limiter 124
69: MM15: Exciter － Cho/Flng 124
70: MM16: Exciter － Phaser 124
71: MM17: Exciter － Mt.Delay 124
72: MM18: Limiter － P4EQ 124
73: MM19: Limiter － Cho/Flng 124
74: MM20: Limiter － Phaser 124
75: MM21: Limiter － Mt.Delay 124
76: MM22: OD/HiG － Cho/Flng 124
77: MM23: OD/HiG － Phaser 124
78: MM24: OD/HiG － Mt.Delay 124
79: MM25: OD/HiG － AmpSim 124
80: MM26: Wah － AmpSim 124
81: MM27: Decimator － AmpSim 124
82: MM28: Decimator － Comp 124
83: MM29: Cho/Flng － Mt.Delay 124
84: MM30: Phaser － Cho/Flng 124
85: MM31: AmpSim － Tremolo 124
86: MM32: Reverb － Gate 124
87: MM33: MicSim - Limiter 124
MM1～MM33のプログラムのマルチ・チェーンを構成する各エフェクトとそのパラメータ 124
P4EQ (Parametoric 4band EQ) 124
Excit1 (Exciter1) 124
Excit2 (Exciter2) 124
Wah (Wah/Auto Wah) 124
Comp1 (Compressor1) 124
Comp2 (Compressor2) 125
Lmtr (Limiter) 125
AmpSim (Amp Simulator) 125
MicSim (Mic Simulator) 125
Decima (Decimator) 125
ODHiG (OverDrive/HighGain) 125
ChFl1 (Chorus/Flanger) 125
ChFl2 (Chorus/Flanger2) 125
Phaser 125
Trml (Tremolo) 125
Mt.Dly (Multitap Delay) 125
Reverb (mono Reverb) 125
Gate 125
Insert (1in1outx8) 126
88: MN1: OverDrive/HighGain 126
89: MN2: Compressor2 126
90: MN3: Limiter 126
91: MN4: Gate 126
92: MN5: Exciter2 126
93: MN6: Parametric 4band EQ 126
94: MN7: Amp Simulator 126
95: MN8: Multitap Delay 126
96: MN9: Chorus/Flanger2 126
97: MN10: Phaser 126
98: MN11: Expander 126
Effect Control 126
Cntrl (Control) 126
付　録 127
故障とお思いになる前に 127
音が出ない 127
チャンネル・フェーダーやEQが効かない 127
録音できない 128
デジタル入力ができない 128
入力音または録音した音にノイズやひずみが多い 128
エフェクトがかからない 128
リズム 129
キーを押しても機能しない 129
MIDI 129
外部ディスク・ドライブ 130
CD-R/RW 130
WAV 131
各種のメッセージ 131
確認メッセージ 131
エラー・メッセージ 131
CDRW-1について 133
1. 取扱注意事項 133
2. CDRW-1の取り付け方法 133
3. CDRW-1を使う 135
システムのバージョン・アップ 135
D12仕様 136
MIDIインプリメンテーション・チャート 138
ブロック・ダイアグラム 139
Effect Program List 140
Rhythm Pattern List (215patterns) ... 142
Demo Song List 143
索引 143

はじめに

このたびはコルグ *Digital Recording Studio* ***D12*** をお買い上げいただきまして、誠にありがとうございます。

D12 を末永くご愛用いただくためにも、取扱説明書をよくお読みになって正しい方法でご使用ください。また、取扱説明書は大切に保存してください。

おもな特長

- フル・デジタル・プロセッシング(内部処理**24bit**、録音再生**16/24bit**非圧縮、サンプリング周波数**44.1kHz**)の12トラック・デジタルMTRです。
  録音からエフェクト処理、最終的なミックス・ダウン、そしてオーディオCD作成(CD-R/RWドライブが必要です)までの**すべての行程をデジタルで処理**できます。

- **12トラック**・レコーダー、**16チャンネル・4バス**・ミキサー、エフェクトを搭載しています。
  16bit録音/再生時: 4トラックの同時録音、12トラックの同時再生が可能です。
  24bit録音/再生時: 4トラックの同時録音、6トラックの同時再生が可能です。

- **6GB**のハード・ディスクを本体に内蔵し、録音データの合計が最長約**18.6時間**(16bit、1トラック録音時)です。最大100ソング×12トラック×8バーチャル・トラック、合計**9,600トラック**のデータをストックできます。

- ミキサー部のすべてのアナログ入力は、フル・デジタルによる音質を損なわないために**高性能バランスド・ヘッド・アンプ**を採用しています。
  XLR入力、ギター入力のための専用端子を搭載しました。マイク・レベルから業務用レベルを超える+16dBuまでに対応し、さまざまなサウンド・ソースが直接接続できます。
  標準フォーン・タイプの入力は、すべて**TRSジャック型バランス・タイプ**を採用し、バランス入力が可能です。もちろんアンバランス入力にも対応しています。
  また、標準搭載の**内蔵マイク**により、思い付いたフレーズを即座に録音することができます。
  S/P DIFデジタル入力にはサンプリング・レート・コンバーターを搭載し、48kHz、32kHzのソースを**44.1kHz**に自動的に変換して録音できます。

- 各アナログ入力/ミキサー・チャンネルには、それぞれ**ハイEQ**、**ミッドEQ**と**ローEQ**を搭載しています。ミッドEQはカット・オフ周波数が調整できます。
  入力とミキサーに別々のEQを搭載することで、アナログ・ミキサーを持つMTRなどで起こる、録音時のEQ設定が再生時にもう一度かかってしまうことは起こりません。

- 内蔵エフェクトは、コルグのモデリング・テクノロジー“ ***REMS*** ”による緻密で迫力のあるモデリング・サウンドが手軽に使用できます。

- アナログ入力、ミキサー・チャンネルに挿入して、**最大8系統**を使用可能な**インサート・エフェクト**、各チャンネルからのセンドを送る**2系統のマスター・エフェクト**、最終段でマスター・アウトに対してかける**1系統のファイナル・エフェクト**を独立で搭載しています。
  インサート・エフェクトとマスター、ファイナル・エフェクトは、高品位エフェクト98種を最大5個まで組み合わせたエフェクト・プログラムとして、プロのミュージシャンやスタジオ・エンジニアなどが作成した128種、32種、32種、**合計192種類のプリセット・プログラム**として持ちます。また、プリセット・プログラムを元に、ユーザーが独自にエディットしたプログラムをユーザ・エリアに192個保存することができます。またエクスプレッション・ペダル(別売オプション)を接続し、インサート・エフェクトをリアル・タイムにコントロールできます。

- **チューナー**を内蔵し、接続したギターや内蔵マイクから入力した楽器等のチューニングや、再生トラックのチューンを確認することができます。

- ミキサー部のフェーダー、EQ、パン、エフェクトなどの設定を記憶する**シーン**は各ソングごとに**100個登録**できます。時間の経過に合わせてシーンを切り替えながら再生したり、汎用の設定として必要時に呼び出すことができます。

- レコーディング、コピー、削除などの作業は**ノン・ディストラクティブ・エディット**(非破壊編集)となっています。録音や編集を行った前の状態に戻す**アンドゥ**と、それを取り消す**リドゥ**が行えます。アンドゥは最大99回前までの録音や編集にさかのぼることができます。

- 録音や編集によって作成したソング、フレーズをソング切り替え時、および電源オフ時に自動的にディスクに保存する**オート・セーブ機能**を搭載し、めんどうな保存のための作業は不要です。

- 各トラックには、それぞれ**8個のバーチャル・トラック**を用意しています。
  ソロ・パートの録音時などバーチャル・トラックを切り替えていくつか録音し、その中から最高の演奏を選び出すという使い方もできます。またバウンス(ピンポン)録音時、録音先に『現在選択されていないバーチャル・トラック』を指定することにより12トラックのデータを消さずに2トラックにまとめることができます。この12→2トラックのバウンスを繰り返し行うことによって、理論的には12×8トラック=96トラック相当のソングを、各トラックに元データを残したまま作成することができます。

- メトロノーム音に加え、よりテンポ感のあるレコーディングをガイドする、さまざまな音楽ジャンルの**リズム・パターンを215種内蔵**しています。
  リズム・マシーンなどを接続しなくても、気に入ったリズムに合わせて簡単に録音が行えます。また、このリズム・パターンをトラックに録音することもできます。

- **オート**および**マニュアル・パンチ・イン/アウト録音機能**により、演奏の変更したい範囲だけを簡単に録音し直すことができます。
- 音声入力をきっかけに自動的に録音をスタートする**トリガー録音機能**により、ギターやキーボードなどを両手で演奏しながらでも簡単に録音をスタートできます。また、フット・スイッチによる録音のスタート / ストップも行えます。
- 各トラックの録音状況を、オープン・リール感覚で音を聴きながら確認できる**スクラブ機能**によって、フレーズの頭出しなどが簡単に行えます。
- ソングのロケート(位置)を記録する**ロケート・ポイント・メモリー機能**(1ソングあたり4ヶ所)と**マーク・メモリー機能**(1ソングあたり100ヶ所)によって、ソング構成の変わり目など、あとで確認したい位置を記録し、即座に呼び出すことができます。マークには名前を付けることが可能です。
- 複数のソングを任意の順序で再生することができる**プログラム・プレイ機能**を搭載しています。そのままMD、DATなどに録音して自作アルバムを作成することもできます。
- **CD-RWドライブ搭載可能。CDRW-1**CD-R/RWドライブ・オプション(別売)を内蔵することにより、D12単体でオリジナルCDの作成、ソング・データのバックアップ、オーディオCDの音声録音が行えます。
- レコードやCDなどからソングやフレーズなどを録音して編集するとき、そのテンポに合わせて**タップ入力**することで、テンポを合わせ込むことができます。その他、**テンポ・マップ**を作成したり、外部機器からのMIDIクロックを記録することができます。
- MIDIクロック、MTCやMMC対応のシーケンサーやリズム・マシンなどと**同期**させることができます。
- **SCSI**端子、**S/P DIF**端子(デジタル・インタフェース)など外部機器と接続するための主要な端子を標準装備しています。
  SCSI端子を使用して、外部ハード・ディスクやCD-R/RW、リムーバブル・ディスクなどへの録音 / 再生、データのバックアップが行えます。
  S/P DIF端子を使用して、DAT、MDなど外部デジタル機器からの音声をデジタル録音したり、作成したソングをDAT、MDに直接デジタル出力してミックス・ダウンすることができます。
  また**AUX OUT**端子を使用して、外部エフェクトを接続することも可能です。
- **コンパクト**な外形、しかも軽量なのでスタジオなどへの持ち込みも容易です。
- **WAVファイルのインポート/エクスポート機能**を搭載し、パソコンなどと簡単にオーディオ・データのやりとりすることができます。
- MIDIによる、ミキサー・パラメータのコントロールが可能。外部MIDIシーケンサーを使って、**ミキサー・オートメーション**が可能です。
- Digital Recording Studio D8、D16のバックアップ・データのリストア可能になりデータ交換を容易に行えます。D16のプレイヤブル・ドライブの再生も可能です。

REMSとは?

REMS(Resonant structure and Electronic circuit Modeling System)は、生楽器や電気 / 電子楽器の発音メカニズム、発音された音がボディー / キャビネットで共鳴するメカニズム、その音が出ているフィールドの空気感、音の伝達経路としてマイク、スピーカーなどの電気/音響的特性、真空管、トランジスターなどの電気回路による音の変化など、音色に関わる様々な要因を緻密にデジタルで再現したコルグ独自のモデリング・テクノロジーです。

本書の記述について

キー、スイッチやノブ類の表記 [ ]
D12のパネル上にある**キー**や**ダイヤル**、**ノブ**類は[ ]で囲って表します。

LCD画面中のパラメータの表記 “ ”
LCD画面に表示されるパラメータは“ ”で囲って表します。**ボタン**、**セル**等はLCD画面上のオブジェクトを表します。

D12のLCDに表示されるパラメータの選択方法は、選びたいパラメータに[CURSOR]キーを押して、そのパラメータへカーソルを移動します(→p.14)。

太字の表記
フェーダーや[TRACK STAUS]キーなどのパネル上での値は**太字**で、パラメータの値は**“ 太字 ”**で表します。
また、文章中の強調したい内容についても**太字**で表しています。

操作 ① ② ③ ...
操作の手順を① ② ③...で表します。

p.■■
参照する本書のページを表します。

、note
これらのマークは、使用上の注意、アドバイス等を表します。

[•••]“ ○○ ”タブ・ページ
LCD画面に表示するページを表します。このページを表示させるには、パネル上の[•••]キーを押します。
いくつかのタブがある場合は、[•••]キーを押すごとにタブ・ページが順に切り替わります。

note 例: 現在選択しているタブ・ページ
次の図は、[MASTER EFFECT/AUX]“ MstEff1 ”タブ・ページです。このタブ・ページを選ぶには、トップ・パネル上の[MASTER EFFECT/AUX]キーを押します。
タブ・ページの中にはさまざまなパラメータがあります。アンダー・バー、ポップアップ・ボタンやアイコンなどのオブジェクトを操作して値を設定します。

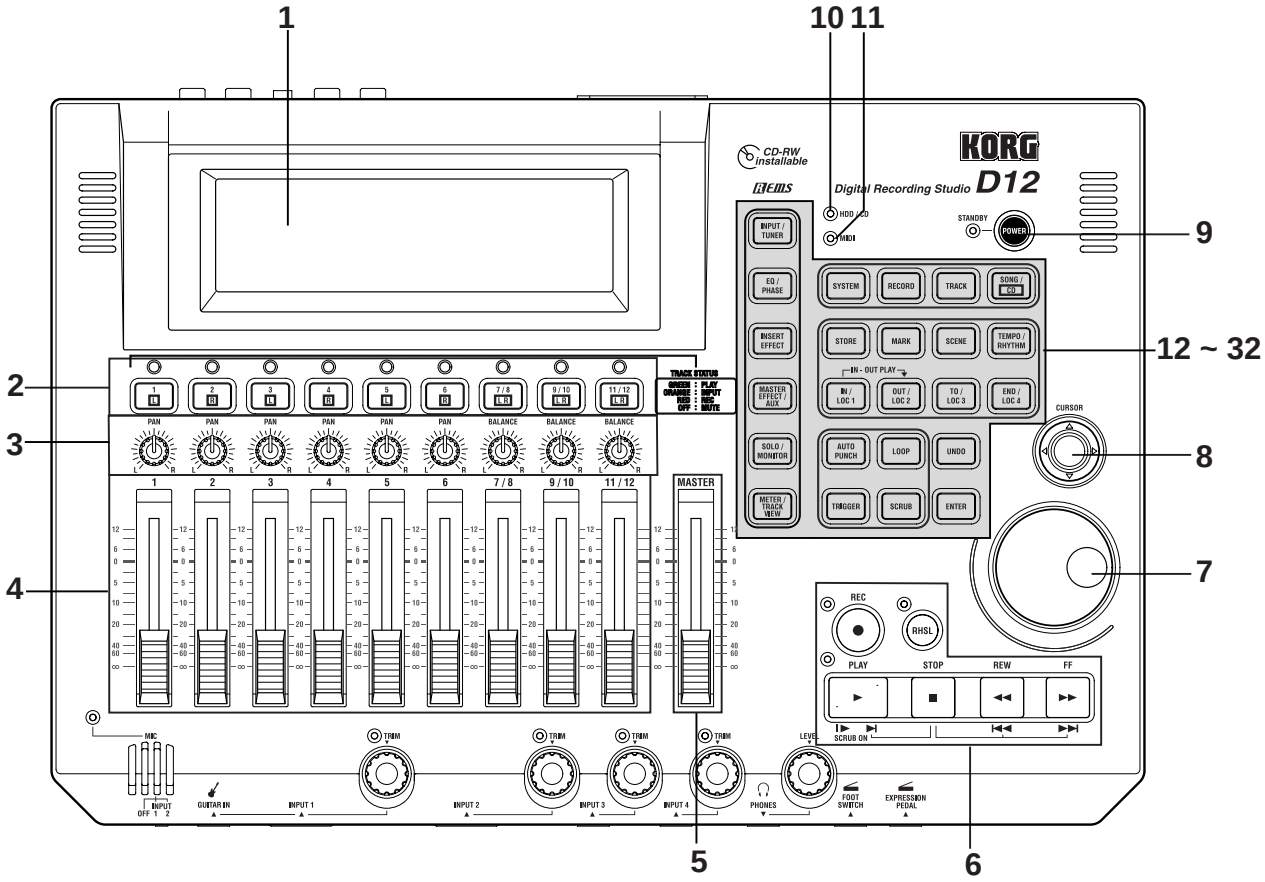
このページには、“ EffectNumber ”、“ RetLev ”や“ Rename ”ボタンなどのパラメータがあり、現在“ Effect Number ”がエディットできる状態(反転表示)になっています。現在の値は“ **M001** ”で、[VALUE]ダイヤルを回すと値が変わります。(→p.14)

再度、[MASTER EFFECT/AUX]キーを押すと[MASTER EFFECT/AUX]“ MstEff2 ”タブ・ページが表示されます。

LCD画面の表示
取扱説明書に記載されている各種のパラメータの数値などは表示の一例ですので、本体のLCD画面の表示と必ずしも一致しない場合があります。

各部の名称

トップ・パネル



* マイクおよびトリムなどについては「フロント・パネル」の項を参照してください。

1 LCD画面
録音 / 再生時の音量情報(レベル・メーター)や時間情報(ロケート)、各種パラメータを表示します。(→p.13)

2 [TRACK STATUS]キー
各トラックを再生/録音できる状態に、またミュート(消音)状態にします。キーを押すたびに、トラックの設定が切り替わります。(→p.111)
LED緑点灯: PLAY(再生)、**オレンジ点灯:** INPUT(入力)、**赤点灯:** REC(録音)、**消灯:** MUTE(消音)
アナログ / デジタル入力録音時は、録音トラックを 4 つまで選べます。

note ペアリングが可能です。

3 [PAN]ツマミ(Ch1…6)
[BALANCE]ツマミ(Ch7…12)
各チャンネルのステレオ定位を設定します。
チャンネル 1 ～ 6 では各チャンネルのパンを、チャンネル 7 ～ 12 ではバランスを設定します。(→p.111)。

note ペアリング、シーン登録が可能です。

4 [CHANNEL]フェーダー(Ch1…6, Ch7/8…11/12)
各チャンネルの録音 / 再生時の音量を設定します。
チャンネル 7 ～ 12 はステレオ・フェーダーです。(→p.111)

note ペアリング、シーン登録が可能です。

5 [MASTER]フェーダー
チャンネル全体の音量を設定します。バウンス録音時は、バウンス先のトラックの録音レベルを設定します。(→p.111)

6 TRANSPORTキー
[REC]キー、[RHSL]キー、[PLAY]キー、[STOP]キー、[REW]キー、[FF]キー
再生、録音などのレコーダー操作をします。(→p.112)

7 [VALUE]ダイヤル
各設定値を変更したり、現在時刻を移動します。
また、スクラブ機能がオンのときダイヤルを回すと、その速さでトラックを再生します。

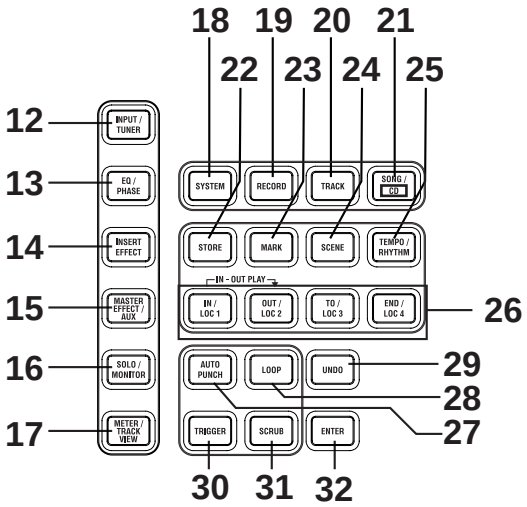
8 [CURSOR]キー
カーソルを移動します。

9 [POWER]キー
電源をオン / オフします。(→p.17)

10 HDD/CD-RWアクセス・インジケーター
録音、再生、編集時など内蔵ハード・ディスクにアクセスしたとき、または内蔵CD-R/RWドライブが動作しているときに点灯します。

このHDD/CD-RWアクセス・インジケーターが点灯しているときは絶対に本機に振動、衝撃を与えないでください。

11 MIDIインジケーター
MIDI IN端子からMIDI情報を受信したときに点灯します。



12 [INPUT/TUNER]キー
各入力端子からの音声を、どのミキサー・チャンネルに入力するかを選択します。(→p.23)
また、アナログ入力にかけるEQ(録音用)を調整します。(→p.102)
その他、チューナーを使用するときに選びます。(→p.103)

13 [EQ/PHASE]キー
各チャンネルのEQ(トラック再生用)と位相(フェイズ)を調整、設定します。(→p.37, 104)

note ペアリング、シーン登録が可能です。

14 [INSERT EFFECT]キー
インサート・エフェクトの挿入位置とエフェクト・タイプの選択、エフェクト・プログラムの選択とエディットを行います。(→p.43, 105)

note シーン登録が可能です。

15 [MASTER EFFECT/AUX]キー
マスター・エフェクト1、2のエフェクト・プログラムの選択とエディット、各チャンネルのマスター・エフェクトへのセンド量を設定します。その他、外部エフェクトへのセンド量、ファイナル・エフェクトのエフェクト・プログラムの選択とエディットなどを行います。(→p.45, 107)。

note シーン登録が可能です。センド設定はペアリングが可能です。

16 [SOLO/MONITOR]キー
各チャンネル、センド、リターンなどをソロに設定します。また、モニター出力する音声を選びます。(→p.109)
ソロ・オン時、LEDが点滅します。

17 [METER/TRACK VIEW]キー
録音、再生時の音量情報(レベル・メーター)と、各トラックのオーディオ・イベント情報(トラック・ビュー)を表示します。(→p.111)

18 [SYSTEM]キー
フット・スイッチやMIDI関連の各種設定、ディスクの管理、バックアップ/リストアなどを行います。(→p.75)

19 [RECORD]キー
録音ソースの選択や、バウンス録音の方法など、レコーダーの設定を行います。(→p.80)

20 [TRACK]キー
各トラックのバーチャル・トラックの選択や、コピー/削除などトラック編集(エディット)やWAVファイルのインポート、エクスポートを行います。(→p.81)

21 [SONG/CD]キー
新規ソングの作成、ソングのリネーム/選択、コピー/ムーブなどのソング編集(エディット)や、ソングのプログラム再生、オーディオCDの作成(CD-R/RWドライブが必要)を行います。(→p.88)

22 [STORE]キー
ロケート、マークやシーンの時刻を登録するときに、このキーを押します。(→p.35, 91)

23 [MARK]キー
ソングの任意の時刻を**マーク**として登録し、その登録した時刻を瞬時に呼び出します。
その他、マークのリネームや削除など登録したマークを編集します。(→p.36, 92)

24 [SCENE]キー
[CHANNEL]フェーダー、[PAN]/[BALANCE]ノブ、EQやエフェクト・センド等の設定を、ソングの任意の時刻に**シーン**として登録します。シーン・リードがオンのとき再生すると、登録したシーンが自動的に切り替わります。その他、シーンのソート、リネームや削除など、シーンを編集します。(→p.39, 92)
シーン・リードがオンのとき、キーが点灯します。

25 [TEMPO/RHYTHM]キー
ソングのテンポ設定、テンポ・マップの作成、リズム機能のオン/オフなどを行います。(→p.61, 94)
リズム機能がオンのとき、キーが点灯します。

26 [IN/LOC1]キー、[OUT/LOC2]キー、[TO/LOC3]キー、[END/LOC4]キー
ソングの任意の時刻を登録し、登録した時刻を瞬時に呼び出します。
登録時刻は、パンチ・イン/アウトの位置、トラックのコピーや削除などの編集位置となります。(→p.35, 97)
[IN/LOC1]キーを押しながら[OUT/LOC2]キーを押すことによって、IN－OUT間の音声が確認できます。

27 [AUTO PUNCH]キー
オート・パンチ・イン/アウト機能のオン/オフ、プリ/ポスト・ロール時間の設定、および開始/終了位置の確認を行います。(→p.28, 98)
オート・パンチ・イン/アウト機能がオンのとき、キーが点灯します。

28 [LOOP]キー

再生、録音時のループ機能のオン/オフ、および開始/終了位置の確認を行います。(→p.99)

ループ機能がオンのとき、キーが点灯します。

29 [UNDO]キー

トラックへの録音や編集を行った後、編集前の状態に戻す**アンドゥ**と、アンドゥを取り消して最後に編集を行った後の状態に戻す**リドゥ**を行います。

最大99回前の録音または編集まで、さかのぼることができます。アンドゥの回数は1、8、99回の中から選択できます。(→p.99)

アンドゥまたはリドゥが可能な状態のとき、キーが点灯します。

30 [TRIGGER]キー

入力音をきっかけに録音を開始する**トリガー録音**のオン/オフを設定します。また、スレッショルド・レベル、プリ・トリガー・タイムを設定します。(→p.31, 100)

トリガー録音機能がオンのとき、キーが点灯します。

31 [SCRUB]キー

スクラブ、**プレイ・トゥ/フロム**、**スロー・プレイ機能**をオン/オフします。スクラブ機能がオンのとき、キーが点灯します。

[VALUE]ダイヤル、TRANSPORTキーをコントロールすることによって、各機能が使用できます。(→p.101)

32 [ENTER]キー

パラメータの選択決定やオン/オフを設定します。

フロント・パネル

1 MIC(内蔵マイク)

2 [MIC]オン・インジケータ

3 [MIC]スイッチ: OFF、INPUT 1、INPUT 2

OFF: 内蔵マイクをオフにします。(LED消灯)

INPUT 1: 内蔵マイクを[INPUT 1]から入力します。(LED点灯)

INPUT 2: 内蔵マイクを[INPUT 2]から入力します。(LED点灯)

[MIC]スイッチで**INPUT 1**か**INPUT 2**を選んだとき、その入力は内蔵マイク入力となり、端子に接続したソースは入力されません。

入力の優先順位は次のようになります。

- ①[MIC]、②[GUITAR IN]、③[INPUT]

内蔵マイクを使わないときは、マイクから余計な音声が入らないように[MIC]スイッチを**OFF**にしてください。

4 [GUITAR IN]端子

ギター、ベース・ギターを入力します。

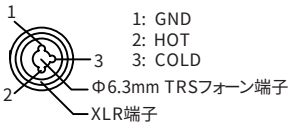
Φ6.3mm、アンバランス型入力、インピーダンス1MΩです。

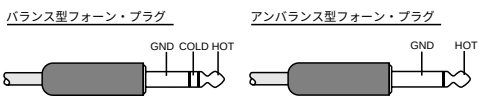
5 [INPUT 1]、[INPUT 2]端子

マイク/ライン(キーボードなど)を入力します。

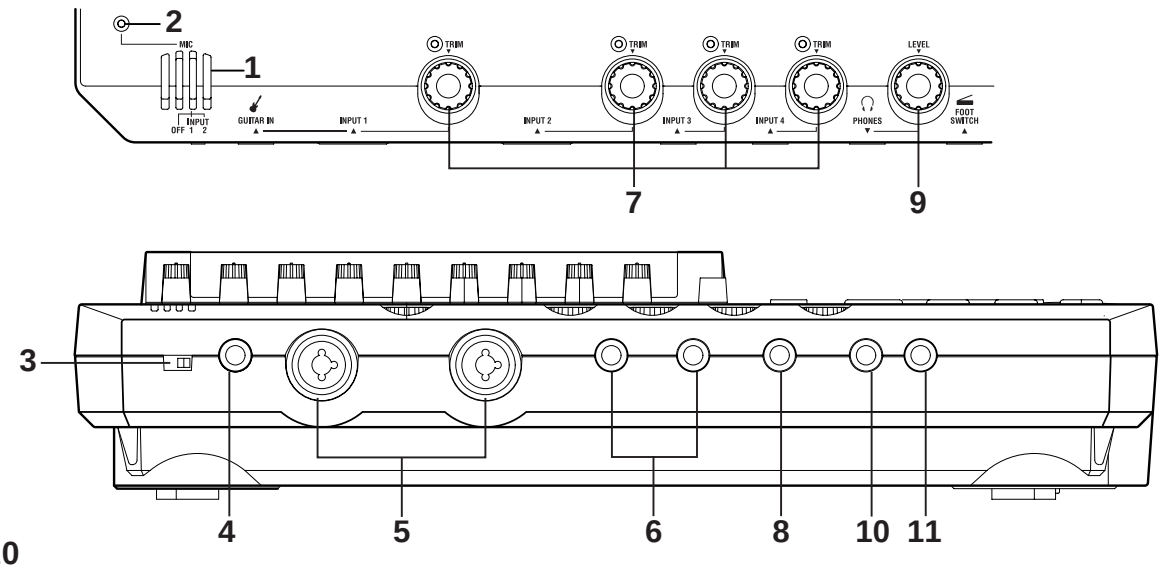
XLR端子またはΦ6.3mmTRSフォーン端子が使用できるコンボ・タイプのバランス型入力です。

アンバランス型フォーン・プラグも接続できます。





[GUITAR IN]端子に接続すると、[INPUT1]端子からは入力できません。[INPUT1]端子から入力する場合は、[GUITAR IN]端子からプラグを抜いてください。



6 [INPUT 3]、[INPUT 4]端子
マイク/ライン(キーボードなど)を入力します。
Φ6.3mmTRSフォーン端子のバランス型入力です。アンバランス型フォーン・プラグも接続できます。

7 [TRIM]ツマミ: −60…−10…+4dBu
ツマミで入力レベルを調整します。目盛は入力レベルを示します。
接続した楽器等の入力レベルが、最も大きくなったときにピーク・インジケータ(ツマミ近くのLED)が点灯するように入力機器に合わせて[TRIM]ツマミを調整します。
機器や演奏により入力レベルは異なりますが、大まかなツマミ調整の目安を示します。
−60〜**−40**dBu: マイク入力
−30dBu: ギター、ベース・ギター
−10dBu: CDなどの一般オーディオ機器
+4dBu: キーボード、スタジオ機器など

何も接続していない入力の[TRIM]ツマミを上げたままにすると、ハムやノイズの原因になります。

8 [PHONES]端子
ヘッドホンを接続します。
Φ6.3mmステレオ・フォーン端子です。
[MONITOR OUT L/R]と同じ音声を出力します。

9 [PHONES LEVEL]ツマミ: 0…10
ヘッドホンの音量レベルを設定します。目盛が大きくなるほど、音量が大きくなります。

10 [FOOT SWITCH]端子
楽器演奏中に手がふさがっているときなどに、レコーダー部の基本的な操作をフット・スイッチで行うことができます。再生/停止や、マニュアル・パンチ録音の開始/終了、マークの登録、タップ・テンポの記録などに使用します。(→p.75)
フット・スイッチ(別売オプションPS-1など)を接続します。

11 [EXPRESSION PEDAL]端子
任意のインサート・エフェクトのパラメータをペダルでコントロールします。リアル・タイムでコントロールしながら演奏したり、録音することができます。(→p.47)
エクスプレッション・ペダル(別売オプションEXP-2、XVP-10など)を接続します。

リア・パネル

1 [AC 9V]端子
付属のAC/ACパワー・サプライを接続します。

2 [MIDI OUT]端子
MIDIデータを出力します。接続した外部MIDI機器をD12でコントロールする場合などに使用します。(→p.73)

3 [MIDI IN]端子
MIDIデータを入力します。接続した外部MIDI機器からD12をコントロールする場合などに使用します。(→p.73)

4 [LCD CONTRAST]ツマミ
LCD画面のコントラスト(濃淡)を調整します。
LCD画面の表示は目線の高さにより異なりますので、必要に応じて調整してください。フロント・パネル側から見て、右へ回すと文字が濃くなり、左へ回すと薄くなります。

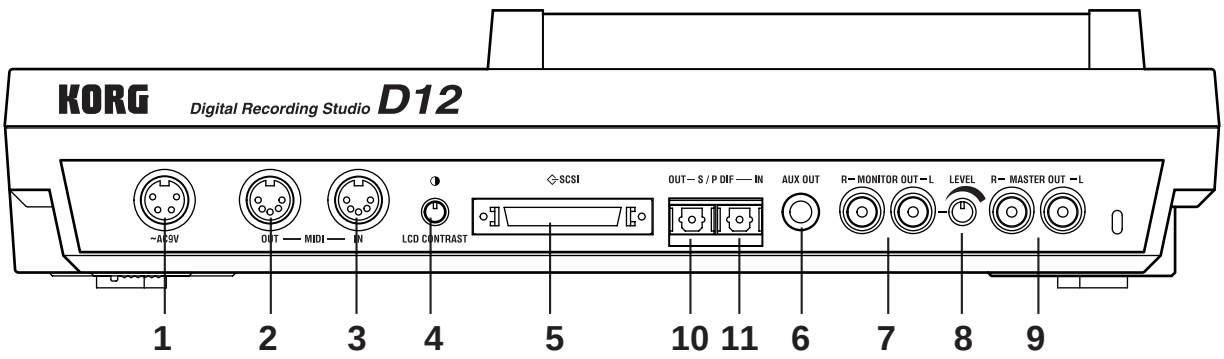
5 [SCSI]端子
外部ハード・ディスク・ドライブやリムーバブル・ディスク・ドライブを接続し、内蔵ドライブと同様に録音/再生をします。また、バックアップも行えます。(→p.67)
その他、CD-R/RWドライブなどを接続し、オーディオCDが作成、バックアップを行えます。(→p.49, 67)
D-Subハーフピッチ50pinのSCSI端子です。

使用できるSCSI機器については、コルグ・ホーム・ページまたは、コルグ・インフォメーションにお問い合わせください。

6 [AUX OUT]端子
各ミキサー・チャンネルからの外部センド音声を出力します([MASTER EFFECT/AUX]“ AuxSnd ”タブ・ページでセンド量設定)。外部エフェクト機器に接続します。
Φ6.3mmフォーン端子です。

7 [MONITOR OUT L/R]端子
外部モニター機器を接続します。モニター出力するバスは、[SOLO/MONITOR]“ Monitor ”タブ・ページで設定します(→p.109)。[PHONES]と同じ音声を出力します。
RCAピン端子です。

8 [MONITOR OUT LEVEL]ツマミ
[MONITOR OUT L/R]端子から出力する音量レベルを設定します。



9 [MASTER OUT L/R]端子

各ミキサー・チャンネルの音声を2チャンネルにまとめたマスターLR・バス、また設定によりソロ選択した音声をアナログ出力します。ソロ選択は、[SOLO/MONITOR]“ Solo ”タブ・ページで設定します。

外部モニター機器や録音機器に接続します。[S/P DIF OUT]端子と同じ音声を出力します。

RCAピン端子です。

10 [S/P DIF OUT]端子

オプティカル(光)型のS/P DIFフォーマット(IEC60958、EIAJ CP-1201)のデジタル出力端子(ステレオ)です。

DAT、MDなどの光デジタル入力端子と光ケーブルで接続します。

[MASTER OUT L/R]端子と同じ音声をサンプリング・レート44.1kHzでデジタル出力します。

11 [S/P DIF IN]端子

オプティカル(光)型のS/P DIFフォーマット(IEC60958、EIAJ CP-1201)のデジタル入力端子(ステレオ)です。

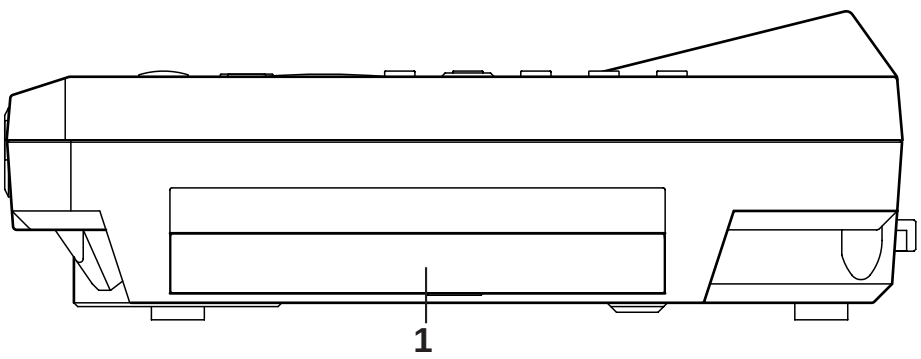
DAT、MDなどの光デジタル出力端子と光ケーブルで接続します。

サンプリング・レート・コンバーターを搭載しています。サンプリング・レート48kHz、32kHzのソースを接続すると、自動的に44.1kHzに変換されます。

サイド・パネル

1 CDRW-1用ドライブ・ベイ

CDRW-1 CD-R/RWドライブ・オプション（別売）を内蔵するためのベイです。(→p.133)

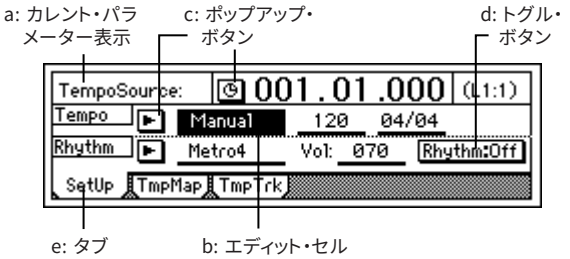


LCD画面のオブジェクト名称と機能

LCD画面のオブジェクト名称

LCD画面に表示される各オブジェクトを選択するときは[CURSOR]キーで選んで、[ENTER]キーを押してください。

note 本書内に表記する“ ••• ”、“ ••• ”ボタン、“ ••• ”タブ等の“ ••• ”で囲んだ名称はLCD画面上にありますので、オブジェクトを操作してください。そして、[•••]キー、[•••]ツマミ、[•••]ダイヤル、[•••]フェーダーなどの[•••]で囲んだ名称はトップ・パネル、フロント・パネルまたはリア・パネル上にありますので、それぞれを操作してください。



a: カレント・パラメータ表示

現在エディット・セルで選ばれているパラメータ名です。
EQやフェーダーなどのアイコン・タイプのパラメータでは、右側に値を表示します。

b: エディット・セル

LCD画面上でパラメータを選択すると、パラメータ値の表示が反転するものがあります。これを**エディット・セル**といい、反転部分がエディットの対象となります。

エディット・セルのパラメータ値は、[VALUE]ダイヤル(→p.8)の操作や、LCD画面のポップアップ・ボタンを使って変更します。

c: ポップアップ・ボタン

このボタンを選択し[ENTER]キーを押すと、**ダイアログ(f)**が表示されます。
パラメータの値を入力するときは、ダイアログ内から任意の値を選択します。

▶ 、Rename 、New

d: トグル・ボタン

このタイプのボタンは、選択し[ENTER]キーを押すたびに機能のオン / オフが切り替わります。

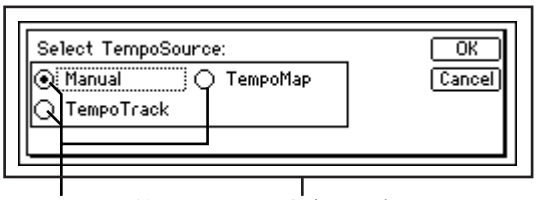
Rhythm:On (オン)/ Rhythm:Off (オフ)

e: タブ・ページ

モード内にはさまざまなパラメータがあり、これらはページごとに分けられます。このページは、**タブ**(見だし)で区分けされています。

f: ダイアログ

実行するときは“ OK ”ボタンを、実行しないときは“ Cancel ”ボタンを選択し[ENTER]キーを押します。ダイアログが閉じます。

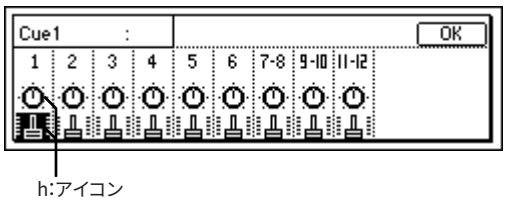


g: ラジオ・ボタン

いくつかの選択肢から1つの値を選びます。いずれか1つのラジオ・ボタンを選択し[ENTER]キーを押してください。

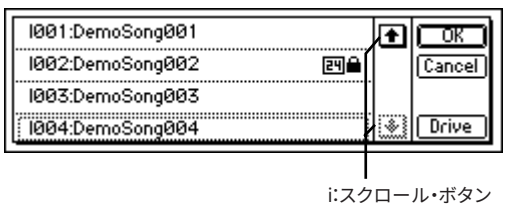
h: アイコン

スライダーやツマミの形をしたオブジェクトです。値を変更するときは、それらを選択して[VALUE]ダイヤルを回します。



i: スクロール・ボタン

表示しきれないパラメータ値を表示させるときに使用します。



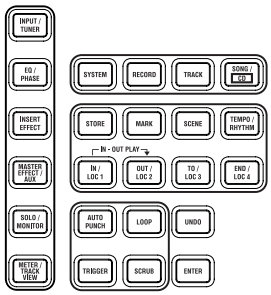
LCD画面のコントラスト調整

リア・パネルの[LCD CONTRAST]ツマミでコントラスト(濃淡)を調整します。(→p.11)

基本操作

1. モードの選択

D12の各機能をLCD画面上で設定するとき、その機能が収められているモードのキーを押して選びます。

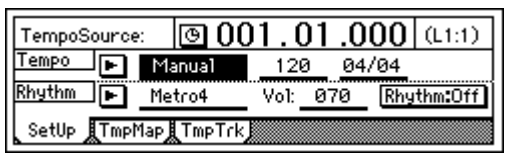


各モードの機能については、「リファレンス編」(→p.75〜)を参照してください。

2. タブ・ページの選択

モード内にはさまざまなパラメータがあり、これらはページごとに分けられます。このページは、**タブ**(見だし)で区分けされています。

① **選択したいモードのキーを押してください。**
図は[TEMPO/RHYTHM]キーを押して表示したTEMPO/RHYTHMモードのページです。



② **選択したいタブ・ページを選びます。**
現在選択中のモードのキーを押すたびに、選ばれるタブ・ページが順に変わります。
タブが1つのページもあります。

3. パラメータの選択と設定

パラメータの選択

パラメータをエディットするときは、[CURSOR]キーで変更したいパラメータにエディット・セルを合わせ、表示を反転させます。

リスト表示画面では、[VALUE]ダイヤルを回してエディット・セルを移動します。

パラメータ値の設定

パラメータ値の設定方法は、パラメータのタイプで異なります。

○ **“ __ ”(下線)が引かれたパラメータ、EQなどのアイコン**
[CURSOR]キーでパラメータにエディット・セルを合わせて表示を反転させ、[VALUE]ダイヤルを回して、値を設定します。
これは代表的なもので、“ Tempo ”のように下線が引かれたパラメータや、EQなどのアイコンで示されるパラメーター、またロケートでの時刻の移動もこれに該当します。

○ **ポップアップ・ボタン、ダイアログ**
ポップアップ・ボタンからダイアログを表示し、パラメータの値を設定します(→p.13)。
- [CURSOR]キーでポップアップ・ボタンにエディット・セルを合わせて選択し、[ENTER]キーを押し、ダイアログを表示させます。

○ **トグル・ボタン**
機能やオン/オフを切り替えます(→p.13)。
- [CURSOR]キーでパラメータを選択し、[ENTER]キーを押します。押すごとにオン、オフが切り替わります。

○ **ラジオ・ボタン**
複数の選択肢の中から1つを選びます。
- [CURSOR]キーでエディット・セルを選択対象上に移動し、[ENTER]キーを押します。

○ **リストの中から1つを選ぶ場合**
- 対象ソング/マークなどを選ぶときは[VALUE]ダイヤルを回して対象を選びます。
- プログラム再生リストで対象ソングを選ぶときは、以下の方法で行います。
  ① 再生リスト番号を選択します。
  ② [VALUE]ダイヤルを回してソングを選びます。

ベーシック編

STEP0　スタート

1．D12を使ってみよう

D12で自分の演奏を録音し、曲として完成させることができます。
またD12に別売オプションの**CDRW-1**CD-R/RWドライブを内蔵すれば、手軽にオリジナルCDを作成することもできます。

楽器の接続、電源投入

録音に使用する楽器、マイク等をD12に接続して、電源を入れます。(→p.17)

ソングの作成

まずは新しいソングを作成し、曲のタイトルを付けます。
CDを作成するときはソングタイプを16bitにしてください。
タイトルは後で付けることもできます。(→p.21)

録音

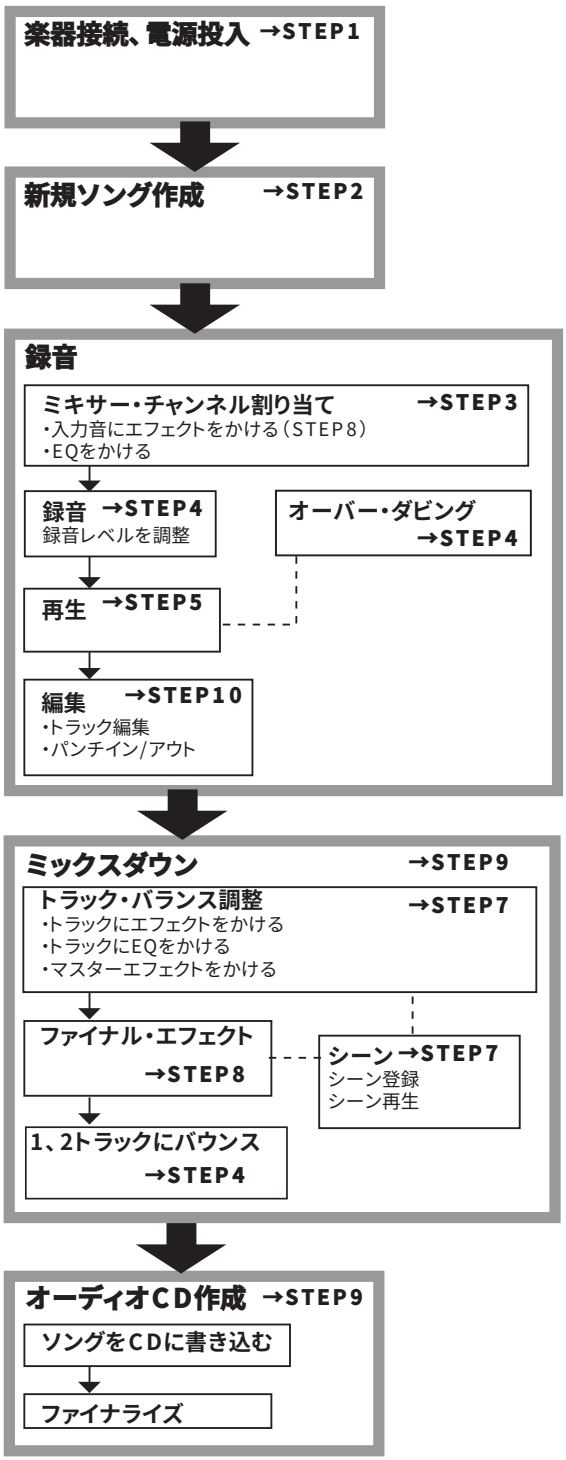
メロディーやベース、ドラムなどを1～12のトラックに次々録音していきます。
この作業はカセットMTRなどのアナログ・テープレコーダーと同じですが、それらと大きくちがうところは失敗した操作を取り消す**アンドゥ機能**、修正箇所だけが自動的にパンチイン/アウトされる**オート・パンチイン/アウト**、楽器の演奏はじめるとその入力音をきっかけに録音を開始する**トリガー録音**などさまざまな便利な機能があることです。またバーチャルトラックを使用し12トラックを越えた録音・編集操作が可能です。さらに、内蔵のリズム音をテンポのガイドとしたり、内蔵エフェクターをかけて録音することもできます。(→p.27)

ミックス・ダウン

録音した各トラックの音質（EQ、内蔵エフェクト）や音量、定位（パン）を調整し、2トラックにまとめます。(→p.49)
MASTER L/Rに内蔵のファイナル・エフェクトをかけることでさらに完成度の高い作品に仕上げることができます。ソングのバランスがまとまったら「12Tr→2Trバウンス」を使って1、2トラックにミックス・ダウンします。
このときカレント・バーチャル・トラック（録音再生の対象となっているトラック）ではなく、別のバーチャル・トラックに録音すれば、7通りまでのミックス結果を聴き比べることもできます。
(→p.30)

CDへの書き込み

1、2トラックにミックス・ダウンしたソングをCDに書き込みます。ミックス・ダウンした1、2トラックを再生して確認します。この1、2トラックがCDに書き込まれます。あとは新しいCD-Rのディスクをドライブに挿入し、“ WriteToCD ”ボタンを選択して[ENTER]キーを押すだけで、CDに書き込まれます。
同様の手順で新しい曲を作成しCDへ書き込むとアルバムとしてCDを作成できます。
最後に“ Final ”ボタンを選択して[ENTER]キーを押し、ファイナライズすると自分だけのオリジナルCDとして完成します。(→p.49)



STEP1　接続、電源オン/オフ

1. 接続

必要に応じて機器などを自分のシステムに置き替えて、接続してください。

下図は、D12を使って録音するための基本的な接続例です。

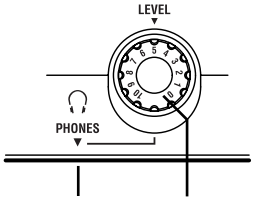
note **CDRW-1**CD-R/RWドライブ・オプションの取り付けについてはp.133を参照してください。

各接続は、必ず電源オフの状態で行ってください。
不注意に操作を行うとスピーカー・システムなどを破損したり、誤動作を起こす原因となりますので、十分に注意してください。

① **付属のAC/ACパワー・サプライを接続します。**
AC/ACパワー・サプライをD12のAC/ACパワー・サプライ端子に接続します。接続後、AC/ACパワー・サプライの電源プラグをコンセントに差し込んでください。

② **モニター用のオーディオ機器を接続します。**
RCAピン・ケーブルで、[MONITOR OUT L/R]端子に、パワード・モニターなどを接続します。

またヘッドホンでモニターする場合、[PHONES]端子にヘッドホン(標準プラグ)を接続します。
音量は[PHONES LEVEL]ツマミで調整します。



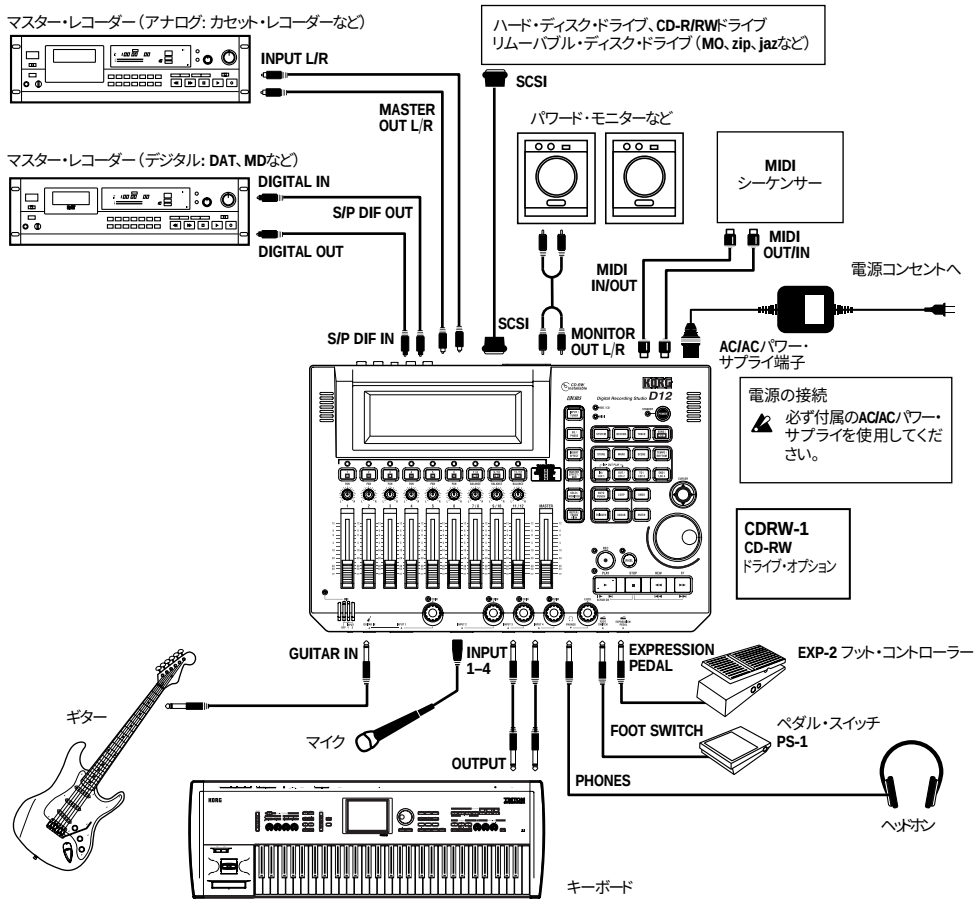
note [MONITOR OUT L/R]端子、[PHONES]端子から出力する音声は、[SOLO/MONITOR]“ Monitor ”タブ・ページで設定します。(→p.109)

③ **入力する機器を接続します。**

アナログ録音するときの接続

- ギター、ベース・ギター ←→ [GUITAR IN]端子
- マイク(XLR) ←→ [INPUT 1]、[INPUT 2]端子
- シンセサイザーなど ←→[INPUT 1]～[INPUT 4]端子

入力音声のミキサー・チャンネルへの行き先指定、および入力音の確認については、p.23を参照してください。



note コンパクト・エフェクターを接続したギターやベース・ギターは、[INPUT 1]〜[INPUT 4]端子に入力してください。

note ステレオ入力するときは、隣り合った2つの入力(1－2、3－4)を選択することで、トラックのエディット作業が効率よく行えます。

マイクを接続し録音する場合は、ノイズをひろわないようにマイクをD12本体から十分に離してください。

デジタル録音するときの接続

- 光デジタル(S/P DIF)出力を持つDAT、MDなどのデジタル出力端子 ←→D12の[S/P DIF IN]端子(光デジタル・ケーブルで接続)

入力音声のミキサー・チャンネルへの行き先指定、および入力音の確認については、p.23を参照してください。

④ **その他の接続方法です。**

ミックス・ダウンをするときの接続

D12で作成したソングを録音機器(DAT、MD、テープ・レコーダーなど)にミックス・ダウンするときの接続です。

- DAT、MDなどのデジタル録音機器の光デジタル(S/P DIF)入力端子 ←→ D12の[S/P DIF OUT]端子(光デジタル・ケーブルで接続)
- カセット・テープ・レコーダーなどのアナログ録音機器のAUX IN端子 ←→ D12の[MASTER OUT L/R]端子

外部エフェクトを使用するときの接続

[AUX OUT]端子からセンド出力して外部エフェクトをかける場合、そのリターン(戻し)は[INPUT 1]〜[INPUT 4]端子を使用します。

このとき、通常の入力と同様にミキサー・チャンネルに戻すか、あるいはマスター・バスに直接送るか選択できます。(→p.48)

フット・スイッチでマニュアル・パンチ録音、再生/停止などを行うときの接続

ペダル・スイッチ(別売オプション: PS-1)を[FOOT SWITCH]端子に接続します。

フット・ペダルでエフェクトをコントロールするときの接続

エクスプレッション・ペダル(別売オプション: EXP-2、XVP-10)を[EXPRESSION PEDAL]端子に接続します。

ボリューム・ペダルを接続しても正常に動作しません。

外部MIDI機器からエフェクトをコントロールしたり、シーンを切り替えるときの接続

外部MIDI機器のMIDI OUT端子 ←→ D12の[MIDI IN]端子を接続します。(→p.73)

D12とMIDIシーケンサーなどを同期させるときの接続

シーケンサーなどのMIDI IN端子 ←→ D12の[MIDI OUT]端子(MIDIケーブルで接続)

シーケンサーなどのMIDI OUT端子 ←→ D12の[MIDI IN]端子を接続します。(→p.73)

外部のハード・ディスクやリムーバブル・ディスクにデータを保存したり、バックアップするときの接続

外部SCSIドライブのSCSI端子 ←→ D12の[SCSI]端子(SCSIケーブルで接続)(→p.67)

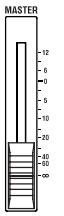
2．電源オン/オフ

電源オン

操作手順に従って、D12および接続している各機器の電源をオンにします。

必ず電源をオンにするときは、各機器のボリュームを最小にし、電源スイッチを送り出し側の機器から順番にオンにします。

① **D12の[MASTER]フェーダーを−∞まで下げます。**
外部接続機器のボリュームも最小にします。



② **D12へ音声を送るキーボードなど、外部入力機器の電源をオンにします。**
外部ドライブを接続している場合は、外部ドライブの電源をオンにします。

③ **D12の[POWER]キーを押して、電源をオンにします。**
LCD画面にオープニング・メッセージが表示され、その後[SONG]“ SelSong ”タブ・ページが表示されます。

note ソングは、前回電源をオフにする直前のものが選ばれます。

④ **D12から音声を送るモニター機器やMDなど、外部出力機器の電源をオンにします。**

電源オフ

ソングの再生や録音など、作業がすべて終了したら、電源をオフにしてください。次の操作手順に従って、D12および接続している各機器の電源をオフにします。

電源をオフにするときは、各機器のボリュームを最小にし、電源スイッチを送り先側の機器から順番にオフにします。

電源が完全にオフになるまでは、AC/ACパワー・サプライを絶対抜かないでください。データを破損する恐れがあります。

D12に録音した音声、ミキサーの設定などはソングの選択、変更時および電源オフ時に自動的に保存されます。ただし、エディットしたエフェクトは保存しないと、その設定は失われます。

① **エディットしたエフェクトの設定を残したい場合は、保存します(→p.46)。**

② **D12の[MASTER]フェーダーを−∞まで下げます。外部接続機器のボリュームを最小にします。**

③ **D12から音声を送るモニター機器や、MDなどの外部出力機器の電源をオフにします。**

④ **D12の[POWER]キーを長めに押して、電源をオフにします。**
[POWER]キーを押すと、確認メッセージのダイアログが表示されます。“ YES ”ボタンを選んで[ENTER]キーを押すと自動的にソングを保存した後、電源がオフになります。
“ NO ”ボタンを選んで[ENTER]キーを押すと元の画面に戻ります。

⑤ **外部ドライブを接続している場合は、外部ドライブの電源をオフにします。**

⑥ **キーボードなどの外部入力機器の電源をオフにします。**

デモ・ソングを聴く

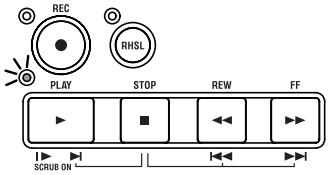
工場出荷時のD12は、デモ・ソングを収録しています。
ここでは、これらのソングを聴いてみましょう。(→p.143)

① **D12の[CHANNEL]フェーダーを目盛0、[MASTER]フェーダーを−∞に設定します。**

② **再生するソングを選びます。**
選択方法は、「3. 別のソングを選ぶ」(→p.22)を参照してください。

③ **すべてのトラックの[TRACK STATUS]キーのLEDを緑色に点灯させます。**
他の色で点灯、または消灯していたらキーを押して、緑色(PLAY)に点灯させます。

④ **[PLAY]キーを押して、再生を開始します。**



⑤ **[MASTER]フェーダーをゆっくり上げ、音量レベルを調整します。**
ソングを再生しながら、[CHANNEL]フェーダー、[PAN]ツマミ、EQやマスター・エフェクトへの送り量、インサート・エフェクトやマスター・エフェクトのプログラムを変更して、その効果を確かめてもよいでしょう。

⑥ **デモ・ソングの演奏が終了したら、[STOP]キーを押して、再生を停止します。**

STEP2　ソングを作る/選ぶ

新しく曲を録音するときは、まず新規ソングを作成します。ここではソングの作成、そのソングへの名前の付け方、ソングの選択方法について説明します。

1．新しいソングを作る

① [SONG]キーを押し、“ SelSong ”タブ・ページを表示します。

② “ New ”ボタンを[CURSOR]キーで選択し、[ENTER]キーを押します。

“ MakeNewSong ”ダイアログが表示されます。

③ 作成するソングのビット数/トラック数、ミキサーのセッティングを選びます。

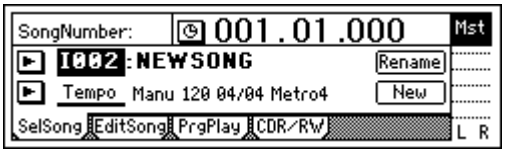
ビット数、トラック数を“ SongType ”ラジオ・ボタンから選んで[ENTER]キーを押し、設定します。同様に“ Mixer Set ”ラジオ・ボタンも設定します。

(→p.88“ SongType ”、“ MixerSet ”)

④ “ OK ”ボタンを選択し[ENTER]キーを押します。

既存する最後のソングの次に“ NEWSONG ”という名前のソングが作成されます。

ソングの削除方法はp.60を参照してください。



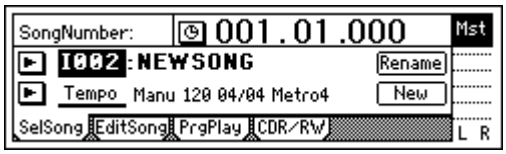
2．ソングに名前を付ける

新規作成したソングに名前を付けます。

他のソングと区別が付くように、あらかじめ名前を付けておくことをおすすめします。

他のソングの名前を変更するときは、変更するソングを先に選んでおいてください(→「3. 別のソングを選ぶ」)。

① [SONG]キーを押し、“ SelSong ”タブ・ページを表示します。



② “ Rename ”ボタンを[CURSOR]キーで選択し、[ENTER]キーを押します。

“ RenameSong ”ダイアログが表示されます。

③ ソング名を変更します。

ソング名(英数字)の上のカーソルを、“ ◀ ” ▶ ”ボタンで変更する文字の位置に移動し、[VALUE]ダイヤルを回して名前を変更します。

LCD画面の各ボタンの機能は、次の通りです。

“ A../a.. ”: アルファベット(“ A ”など)が選べます。もう一度押すとアルファベットの小文字(“ a ”など)が選べます。

“ 0...9 ”: 数字(“ 0 ”など)が選べます。

“ Symbol ”: シンボルが選べます。

“ Insert ”: スペースが入り、後ろの文字が1つずつずれていきます。

“ Space ”: 空白(スペース)が選べます。

“ Backsp ”: カーソル位置の1つ前の文字を削除します。

“ Delete ”: カーソル位置の文字を削除します。

“ ClearAll ”: 名前全体を消去します。

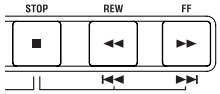
④ 変更を決定します。

入力した名前でよい場合は“ OK ”ボタンを、変更しない場合は“ Cancel ”ボタンを選択し[ENTER]キーを押します。

3．別のソングを選ぶ

ソングの選択方法について説明します。
既存のソングを選択する方法は、3 通りがあります。

[STOP]キー+[FF]キー、[STOP]キー+[REW]キー



同じドライブ内の直前、または直後の番号のソングを選択する場合に使用します。

- **[STOP]キー**を押しながら**[FF]キー**を押すと、そのソングの最後に移動します。もう一回押すと次のソングの先頭に移動します。
- **[STOP]キー**を押しながら**[REW]キー**を押すと、ソングの先頭(“ **000:00.000** ”など)にいるときは、前のソングの先頭へ移動します。ソングの途中にいるときは、そのソングの先頭に移動します。

ソング番号にエディット・セルを合わせ、[VALUE]ダイヤルを回す

同じドライブ内の他のソングを選択する場合に使用します。

① [SONG]キーを押し、“ SelSong ”タブ・ページを表示します。

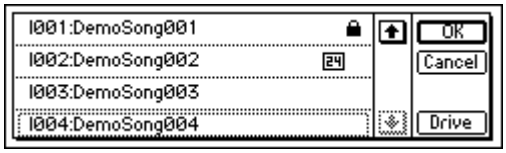
② “ SongNumber ”を選択(表示反転)し、[VALUE]ダイヤルを回して、ソング番号を選びます。

ソング・リストから選択する(他のドライブのソングを選ぶ)

同じドライブ内の他のソング、または他ドライブのソングを選択する場合に使用します。

① [SONG]キーを押し、“ SelSong ”タブ・ページを表示します。

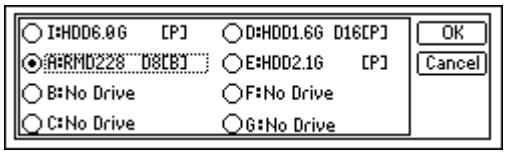
② ソング番号左の“ ▶ ”ボタンを選択し[ENTER]キーを押します。
ソング・リストが表示されます。



③ ソング・リスト上で、[VALUE]ダイヤルを回してソングを選び、“ OK ”ボタンを選択し[ENTER]キーを押します。

ドライブを変更するときは

ドライブを変更するときは“ Drive ”ボタンを選択し[ENTER]キーを押して、リストからドライブを選択します。“ OK ”ボタンを選択し[ENTER]キーを押すとソング・リストに戻ります。



Drive ID
接続したドライブのSCSI IDによって“ Drive ID ”が割り当てられます。
I: Internal IDE (内蔵ドライブ)
A～G: SCSI ID 0～6に対応します。

note [SCSI]端子にCD-RおよびCD-RWドライブを接続するときは、ドライブのSCSI IDを“ **6** ”に設定し“ **G** ”に割り当てて使用してください。HDD(ハード・ディスク・ドライブ)等でも割り当てることができます。

note CDRW-1（別売）を内蔵すると“ **G** ”に割り当てられます。

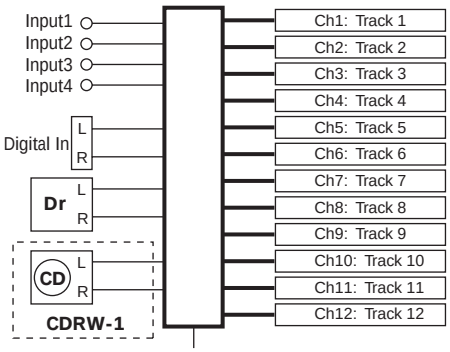
“ Drive ID ”の“ **G** ”にCD-ROMドライブまたはCD-R、CD-RWドライブまたはハードディスクを接続した場合、内蔵CD-RWドライブ・オプションは使用できません。

Device Type, Total Size
ドライブの情報（種類、容量）を表示します。
HDD: Hard Disk Drive (ハード・ディスク・ドライブ)
RMD: Removable Disk Drive (リムーバブル・ディスク・ドライブ)
CD: CD-ROM、CD-R、CD-RW
* リムーバブル・ディスク・ドライブとは、ディスクを取り外せるドライブの総称です。MO、ZIP、JAZなどがあります。

Format Type
ドライブのフォーマット・タイプを表示します。
本機に内蔵されているドライブや、本機と接続してイニシャライズまたはフォーマットした外部ドライブをソング作成用として、それ以外はバックアップ用として表示します。

STEP3　ミキサーへの音声入力

D12は、4チャンネルのアナログ入力と1系統（2チャンネル）のデジタル入力端子を装備しています。これらの外部入力音を各ミキサー・チャンネルに割り当てて録音します。また、**CDRW-1**CD-R/RWドライブ・オプション（別売）を内蔵することにより、オーディオCDの音声をミキサー・チャンネルに割り当てることもできます。



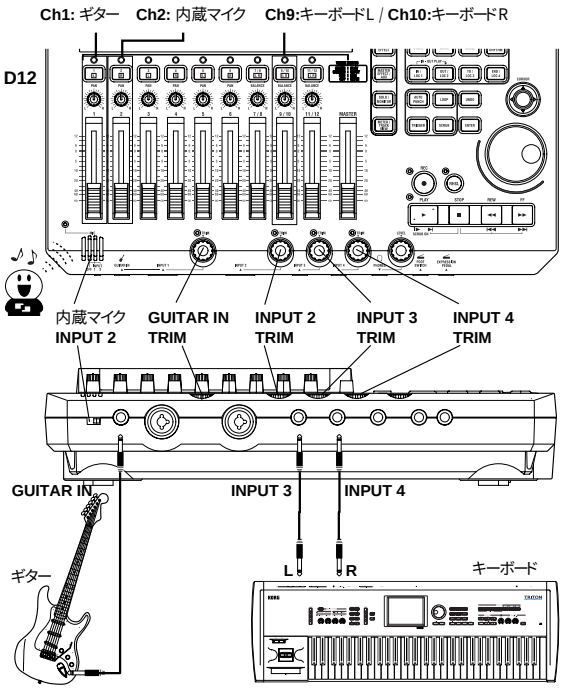
[INPUT]“Ch1-6”, “Ch7-12”

ここでは、入力ソースごとにミキサー・チャンネルへの割り当てと、その音声を確認するまでを説明します。

note 本機は、入力した**ミキサー・チャンネル番号**と録音および再生**トラック番号**は同じになります。例えばトラック8に録音するときは、ミキサー・チャンネル8にその音声を割り当てます。

1．アナログ入力

各状況に近いものを参考に入力してください。



- ギターを[GUITAR IN]端子に接続し、ミキサー・チャンネル1に割り当てる
- 内蔵マイクへの入力音を[INPUT 2]に設定し、ミキサー・チャンネル2に割り当てる
- キーボードを[INPUT 3]、[INPUT 4]端子に接続し、ミキサーチャンネル9、10に割り当てる

note ステレオ入力するときは、隣り合った入力(1－2、3－4)を選び、隣同士のミキサー・チャンネルへ入力するとよいでしょう。

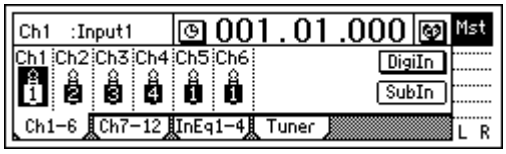
note あらかじめ「1. 新しいソングを作る」(→p.21)を参照して、ソングを作成してから作業してください。

ギターを[GUITAR IN]端子に接続し、ミキサー・チャンネル1に割り当てる

① **ギターを接続します。**
[GUITAR IN]の[TRIM]を**最小**(+4dB)に設定し[MASTER]フェーダーを下げてから[GUITAR IN]端子にギターを接続します。

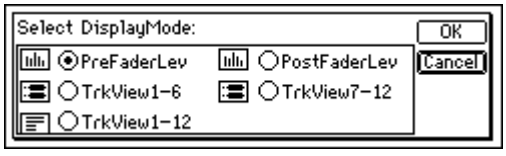
② **入力チャンネルを指定します。**
- [INPUT]“ Ch1－6 ”タブ・ページを表示します。
- “ Ch1 ”アイコンを選択し、[VALUE]ダイヤルをまわして、“ INPUT1 ”を選びます。

これで、[GUITAR IN]端子の入力がミキサー・チャンネル1に割り当てられました。



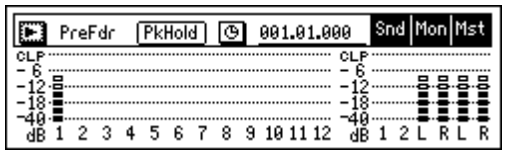
③ **ミキサー・チャンネル1に入力音を立ち上げます。**
トラック1の[TRACK STATUS]キーを押して、**INPUT**(LEDオレンジ点灯)にします。

④ **入力レベルをトリムで調整します。**
[METER/TRACK VIEW]キーを押します。“ ▶ ”ボタンを選択し[ENTER]キーを押し、ダイアログを開きます。



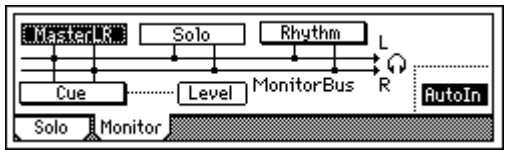
“ PreFaderLev ”ラジオ・ボタンを選択し[ENTER]キーを押し、“ OK ”ボタンを選択し[ENTER]キーを押します。
ギターを弾いて音を入力すると、Ch1のレベル・メーターが

入力に合わせて変化します。レベル・メーターを確認しながら[INPUT 1]の[TRIM]ノブを調整します。ギターを最も強く弾いたときにレベル・メーターが、**CLPレベル**に達しない範囲で[TRIM]を上げます。



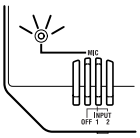
⑤ **音声を確認します。**

- [MASTER]と[CHANNEL 1]フェーダーを**ユニティ・ゲイン**(0dB)に設定します。
- [SOLO/MONITOR]“ Monitor ”タブ・ページを表示します。
- “ MasterLR ”ボタンを選択し[ENTER]キーを押して、“ **On** ”(反転表示)にします。
- [PHONES LEVEL]ツマミ、または[MONITOR OUT LEVEL]ツマミを徐々に上げて、ヘッドホンまたはモニターで音声を確認します。



内蔵マイクへの入力音を[INPUT 2]に設定し、ミキサー・チャンネル2に割り当てる

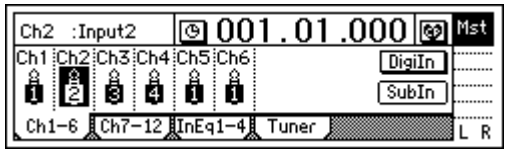
① **内蔵マイクを有効にします。**
[INPUT 2]の[TRIM]を最小(+4dB)に設定し、D12の[MASTER]フェーダーを下げて、[MIC]スイッチを**INPUT2**にします。
[MIC]オンインジケーターが点灯します。



② **入力チャンネルを指定します。**

- [INPUT]“ Ch1－6 ”タブ・ページを表示します。
- “ Ch2 ”アイコンを選択し、[VALUE]ダイヤルをまわして、“ **INPUT2** ”を選びます。

これで[内蔵マイク]の入力が、ミキサー・チャンネル2へ割り当てられました。



③ **ミキサー・チャンネル2に入力音を立ち上げます。**
トラック2の[TRACK STATUS]キーを押して、INPUT(LEDオレンジ点灯)にします。

④ **入力レベルをトリムで調整します。**

- [METER/TRACK VIEW]キーを押します。
- “ ▶ ”ボタンを選択し[ENTER]キーを押し、ダイアログを開きます。“ **PreFaderLev** ”を選び、“ OK ”ボタンを選択し[ENTER]キーを押します。
- マイク付近で発音すると、Ch2のレベル・メーターが入力に合わせて変化します。
- レベル・メーターを確認しながらインプット2の[TRIM]ノブを調整します。最も強く発音したときのレベル・メーターが、**CLPレベル**に達しない範囲で[TRIM]を上げます。

⑤ **音声を確認します。**

- [MASTER]と[CHANNEL 2]フェーダーを**ユニティ・ゲイン**(0dB)に設定します。
- [SOLO/MONITOR]“ Monitor ”タブ・ページを表示します。
- “ MasterLR ”ボタンを選択し[ENTER]キーを押して、“ On ”(反転表示)にします。
- [PHONES LEVEL]ツマミ、または[MONITOR OUT LEVEL]ツマミを徐々に上げて、ヘッドホンまたはモニターで音声を確認します。

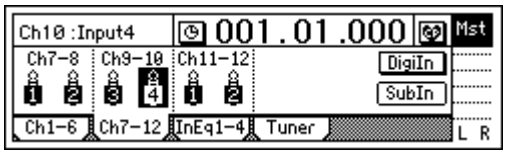
キーボードを[INPUT 3]、[INPUT 4]端子に接続し、ミキサー・チャンネル9、10に割り当てる

① **キーボードを接続します。**
[INPUT 3]、[INPUT 4]のトリムを最小(+4dB)に設定し、[MASTER]フェーダーを下げて[INPUT 3]、[INPUT 4]端子にキーボードを接続します。

② **入力チャンネルを指定します。**

- [INPUT]“ Ch7－12 ”タブ・ページを表示します。
- “ Ch9 ”アイコンを選択し、[VALUE]ダイヤルをまわして、“ **INPUT3** ”を選びます。
- “ Ch10 ”アイコンを選択し、[VALUE]ダイヤルをまわして、“ **INPUT4** ”を選びます。

これで[INPUT 3]、[INPUT 4]端子の入力が、ミキサー・チャンネル9、10へ割り当てられました。



③ **ミキサー・チャンネル9、10に入力音を立ち上げます。**
トラック9/10の[TRACK STATUS]キーを押して、INPUT(LEDオレンジ点灯)にします。

④ **入力レベルをトリムで調整します。**

- [METER/TRACK VIEW]キーを押します。
- “ ▶ ”ボタンを選択し[ENTER]キーを押し、ダイアログを開きます。“ **PreFaderLev** ”を選び、“ OK ”ボタンを選択し[ENTER]キーを押します。
- キーボードを弾いて音を入力すると、Ch9、Ch10のレベル・メーターが入力に合わせて変化します。レベル・メーターを確認しながら[INPUT 3、4]の[TRIM]ノブを調整します。キーボードを最も強く弾いたときのレベル・メーターが、**CLPレベル**に達しない範囲で[TRIM]を上げます。

⑤ **音声を確認します。**

- [MASTER]、[CHANNEL9－10]フェーダーを**ユニティ・ゲイン**(0dB)に設定します。

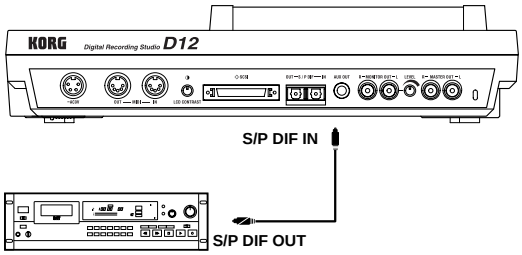
- [SOLO/MONITOR]“ Monitor ”タブ・ページを表示します。
- “ MasterLR ”ボタンを選択し[ENTER]キーを押して、“ On ”(反転表示)にします。[PHONES LEVEL]ツマミ、または[MONITOR OUT LEVEL]ツマミを徐々に上げて、ヘッドホンまたはモニターで音声を確認します。

2．デジタル入力

D12はS/P DIFによるデジタル入力および録音ができます。

S/P DIF入力にはサンプリング・レート・コンバーターを搭載しています。サンプリング・レートが48kHz、32kHzのソースもそのまま接続でき、自動的に44.1kHzに変換されます。

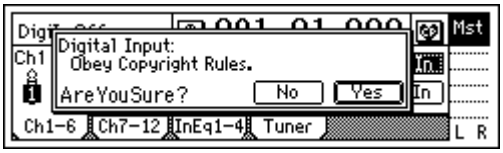
ここでは[S/P DIF IN]端子に接続したDATの音声をミキサー・チャンネル1と2に入力する例を説明します。



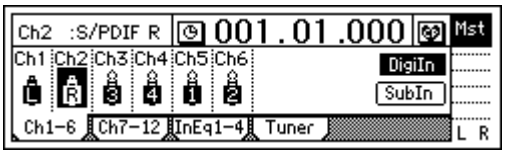
DAT、**MD**、キーボード（デジタル出力）など

① **デジタル出力機器を接続します。**
D12の[MASTER]フェーダーを下げて、[S/P DIF IN]端子とDATのデジタル出力を光デジタル・ケーブルで接続します。

② **デジタル入力を有効にします。**
- [INPUT]“ Ch1－6 ”タブ・ページを表示します。
- “ DigiIn ”ボタンを選択し[ENTER]キーを押すと、“ Obey Copyright Rules ”(著作権に従ってください)というメッセージが表示されます。



取扱説明書の「著作権について」(→p.1)をよく読んで、許諾条件に同意するならば、“ AreYouSure? ”の表示後、“ Yes ”ボタンを選択して[ENTER]キーを押します。デジタル入力が有効になります。



③ **入力チャンネルを指定します。**
“ Ch1 ”アイコンを選択し、[VALUE]ダイアルを回して“ **S/P DIF L** ”を選び、同様に“ Ch2 ”に“ **S/P DIF R** ”を選びます。

これで[S/P DIF IN]端子の入力が、チャンネル1と2へ振り分けられました。

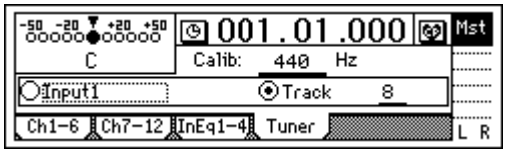
④ **ミキサー・チャンネル1、2に入力音を立ち上げます。**
DATを再生し、トラック1と2の[TRACK STATUS]キーを押して、**INPUT**(LEDオレンジ点灯)にします。

⑤ **録音モード、入力レベル、音声を確認してください。**
「ギターを[GUITAR IN]端子に接続し、ミキサー・チャンネル1に割り当てる」の操作③、④、⑤を参照してください。

3．チューナーの使用方法

入力された音をチューニングすることができます。

① **チューニングする対象を“ SelectSource ”で選びます。**
- ギターなどの楽器等を測定するときは、楽器を[INPUT 1/GUITAR IN]に接続します。内蔵マイクでチューニングするときは、[MIC]スイッチ(→p.10)を**INPUT1**に設定します。
- [INPUT]“ Ch1－6 ”タブ・ページの“ Ch1 ”に“ Input1 ”を選び、[INPUT]“ Tuner ”タブ・ページの“ SelectSource ”を“ **Input1** ”にします。



② **基準とする周波数を“ Calib ”で設定します。**

③ **ピッチを調整 / 測定します。**
“ Note Display ”に音名が“ CENT Scale ”にピッチが表示されます。
- “ **Input1** ”を選択したときは、音を出してチューニングします。中央部三角形が“ ▼ ”になるように調整します。

すでに録音した音を測定するときは

- 任意のトラックを測定するときは、“ SelectSource ”で“ **Track** ”を選び、測定するトラックを選び、測定したい時刻に移動し、[PLAY]キーを押して再生し、音名、ピッチを測定します。

STEP4　録音

D12への基本的な録音方法を説明します。

録音時の音声の流れは、入力→ミキサー・チャンネル→レコーダーという順になります。

1．録音レベルの調整と録音

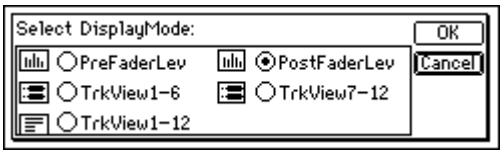
「ミキサーへの音声入力」(→p.23)で設定した音声を録音します。

note 新規ソングを作成して、そのソングに録音する場合は、「1. 新しいソングを作る」を参照してください。(→p.21)
なお、[RHSL]キーは**Off**にしてください。(→p.112)

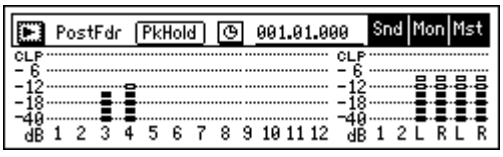
① **録音モードを確認します。**
[RECORD]“ RecMode ”タブ・ページを選びます。“ Select RecMode ”で“ **Input** ”(=入力音声を録音)を選択します。

録音レベルは[CHANNEL]フェーダーで設定します。

- [METER/TRACK VIEW]キーを押します。
- “ ▶ ”ボタンを選択し[ENTER]キーを押して“ **PostFaderLev** ”を選び、“ OK ”ボタンを選択し[ENTER]キーを押します。



- [CHANNEL]フェーダーを徐々に上げると、入力チャンネルのレベル・メーターが入力に合わせて変化します。レベル・バーが“ **CLP** ”まで行かない範囲でレベルが大きく入るように設定します。



② **録音する位置に現在時刻を移動します。(→p.35)**
ソングの先頭(“ **001.01.000** ”または“ **000:00.000** ”)から録音します。

③ **録音するトラックの[TRACK STATUS]キーを押して、ステータスをREC(LED赤色点灯)にします。**

④ **録音待機状態にします。**
[REC]キーを押します([REC]、[PLAY]LED点滅)。

⑤ **録音を開始します。**
[PLAY]キーを押します([REC]、[PLAY]LED点灯)。
演奏を開始してください。

⑥ **録音を停止します。**
演奏が終了したら、[STOP]キーを押します([REC]、[PLAY]LED消灯)。

note 録音が終了したら、録音が正しく行われたかを確認してください。

⑦ **ソングの先頭に移動します。(→p.35)**

⑧ **再生するトラックを指定します。**
録音したトラックの[TRACK STATUS]キーを押してステータスを**PLAY**(LED緑色点灯)にします。

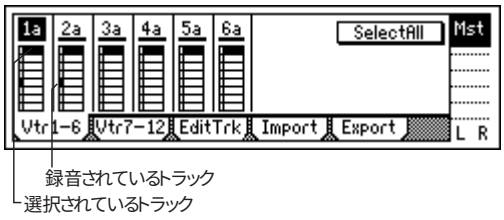
⑨ **再生を開始します。**
[PLAY]キーを押します([PLAY]LED点灯)。

⑩ **再生を停止します。**
演奏が終了したら[STOP]キーを押します([PLAY]LED消灯)。

2．バーチャル・トラックへの録音

D12には12のトラックがあり、各トラックにはそれぞれ**8個のバーチャル・トラック**があります。

例えば、ソロ・パートを録音時に、**いくつかのバーチャル・トラック**に切り替えて録音し、その中から最適な演奏を選ぶことや、バウンス(ピンポン)録音時に、録音先に**まだ録音されていないバーチャル・トラック**を指定することにより、12トラックのデータを消さずに2トラックにまとめることができます。(→p.29)



バーチャル・トラックに録音する方法

① **バーチャル・トラックを選びます。**
[TRACK]“ Vtr1－6 ”、“ Vtr7－12 ”タブ・ページで、録音するトラックを選択し、[VALUE]ダイヤルで録音されていないバーチャル・トラックを選びます。

② **入力機器の録音レベルを調整し、録音します。**
「1. アナログ入力」、「1. 録音レベルの調整と録音」を参照してください。(→p.23)

3．再生しながら別のトラックに録音: オーバー・ダビング

録音したトラックを聞きながら、別のトラックに録音することを**オーバー・ダビング**といいます。録音したバッキングを聞きながら、リードを弾くときなどに使用します。

① **再生トラックを選びます。**
再生するトラックの[TRACK STATUS]キーを押して、**PLAY**(LED緑色点灯)にします。

② **録音トラックを選びます。**
録音するトラックの[TRACK STATUS]キーを押して、**REC**(LED赤色点滅)にします。

③ **使用しないトラックのフェーダーを下げます。**
再生/録音以外のトラックの[[TRACK STATUS]キーを押して**MUTE**(LED消灯)にし、録音/再生するトラック以外は音が出ないようにします。

④ **入力機器の録音レベルを調整し、録音します。**
「1. アナログ入力」、「1. 録音レベルの調整と録音」を参照してください。(→p.23、27)

[RECORD]“ RecMode ”タブ・ページで、“ Select Rec Mode ”を“ **Input** ”にしてください。

4．一部分を録音し直す: パンチ・イン−アウト

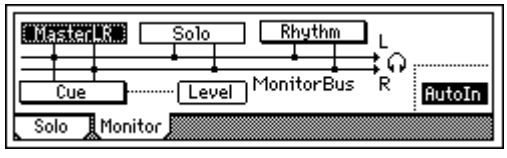
録音した演奏の一部分を間違えたり、思ったような演奏ができなかった場合、ソングの先頭から録音せずにその一部分だけを録音し直すことができます。
パンチ・インとは、ソングを再生状態から録音状態に切り替えることをいい、**パンチ・アウト**とは、逆に録音状態から再生状態に切り替えることをいいます。

マニュアル・パンチ・イン−アウト

マニュアル・パンチ・イン−アウトは、手動でパンチ・インとパンチ・アウトを切り替えるものです。
D12でのマニュアル・パンチ・イン−アウトは、再生中に[REC]キーまたは**PS-1**フット・スイッチ(別売オプション)を押すことで録音を開始し、[REC]キー、[PLAY]キー、フット・スイッチのいずれかを押すことで録音を終了します。

① **入力機器を接続し、録音レベルを調整します。**
「1. アナログ入力」、「1. 録音レベルの調整と録音」を参照してください。(→p.23, 27)

② **モニター出力を設定します。**
- [SOLO/MONITOR]“ Monitor ”タブ・ページを表示します。



- モニターする対象を選びます。（→p.110）
- “ AutoIn ”ボタンを“ On ”にします。(→p.110)

note “ AutoIn ”ボタンが“ Off ”のときは常に録音先トラックに割り当てた入力音が聞こえます。“ On ”にすると再生中はそのトラックに録音されている音が再生され、録音中は自動的に割り当てた入力音に切り替わります。

③ **現在時刻を、録音し直す時刻より前に移動します。(→p.35)**

④ **[PLAY]キーを押して、再生します。**
ソングが再生され、再生トラックと録音先トラックの再生音が聞こえます。

⑤ **録音したい時刻で[REC]キーを押します。**
録音が開始されます(**マニュアル・パンチ・イン**)。このとき外部入力音が聞こえるようになります。

⑥ **録音を終了したい時刻で[REC]キー、または[PLAY]キーを押します。**
録音が終了し、再生に切り替わります(**マニュアル・パンチ・アウト**)。このとき、トラック再生音が聞こえるようになります。

⑦ **[STOP]キーを押して、停止します。**
録音終了後、現在時刻を録音開始時刻より前に移動し、録音した内容を確認してください。

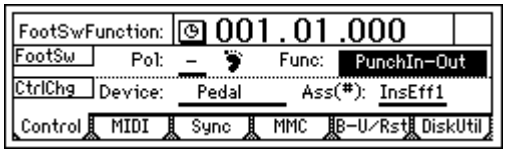
フット・スイッチを使ったマニュアル・パンチ・イン−アウト

PS-1フット・スイッチ(別売オプション)を踏むことによって、再生と録音を切り替えます。
演奏中や、離れたところから再生/録音を切り替えることができます。

① **[FOOT SWITCH]端子にフット・スイッチを接続します。**

② **[SYSTEM]“ Control ”タブ・ページを表示します。**

③ **フット・スイッチの機能を設定します。**
“ Func (FootSwFunction) ”で“ **PunchIn-Out** ”を選びます。



④ **「マニュアル・パンチ・イン−アウト」⑤、⑥において、[REC]キーの代わり(併用も可)にフット・スイッチを踏むことで、マニュアル・パンチ・イン−アウトを行います。**

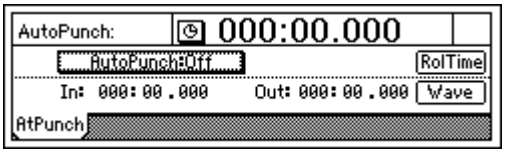
note PS-1フット・スイッチを使って、ソングの先頭から録音することもできます。そのときは③の“ Func ”を“ **Play/Stop** ”にします。

- ソングの先頭で[REC]キーを押し(LED点滅)、フット・スイッチを踏むと録音が開始されます。

オート・パンチ・イン−アウト

オート・パンチ・イン−アウトは、あらかじめ設定しておいた時刻で自動的にパンチ・インとパンチ・アウトを切り替えるものです。

① **[AUTO PUNCH]“ AtPunch ”タブ・ページを表示します。**



② **録音を開始する時刻をIN(パンチ・イン)、録音を終了する時刻を OUT(パンチ・アウト)として登録します。**
IN、OUT時刻の登録方法は、p.35を参照してください。
[AUTO PUNCH]“ AtPunch ”タブ・ページで、“ Wave ”ボタンを選択し[ENTER]キーを押すと、波形表示を見ながらIN、OUT時刻を登録することができます。

note 登録した時刻が、それぞれ[IN/LOC1]キーおよび[OUT/LOC2]キーに上書きして登録されます。

③ **入力機器を接続し、録音レベルを調整します。**
「1. アナログ入力」、「1. 録音レベルの調整と録音」を参照してください。(→p.23, 27)

④ **モニター出力を設定します。**
「マニュアル・パンチ・イン−アウト」②を参照してください。(→p.28)

⑤ **録音開始時刻よりどのくらい前から再生を開始するか(プリ・ロール)を設定します。**
[AUTO PUNCH]“ AtPunch ”タブ・ページの“ RolTime ”ボタンを選択し[ENTER]キーを押し、“ SetRollTime ”ダイアログを表示します。(→p.98)
- “ PreRoll ”で、録音開始時刻よりどのくらい前から再生を開始するかを、“ PostRoll ”で、録音終了後どこまで再生するかを設定します。“ Unit ”で、プリ/ポスト・ロール時間の単位を選びます。
- 設定後、“OK ”ボタンを選択し[ENTER]キーを押し、元のページに戻ります。

⑥ **オート・パンチ・イン−アウト録音の機能をオンにします。**
[AUTO PUNCH]“ AtPunch ”タブ・ページで、“ Auto Punch ”ボタンを選択し[ENTER]キーを押して“ **On** ”にします。[AUTO PUNCH]キーが点灯します。

⑦ **録音を開始します。**
- [REC]キーを押すと、設定した録音開始時刻より“ PreRoll ”で設定したプリ・ロール時間分前の時刻に移動し、録音待機(LED点滅)になります。
- [PLAY]キーを押すと、再生が開始します。プリ・ロール時間は再生、録音開始時刻(IN)からは録音が行われます。([REC]LED点灯)。
- 録音終了時刻に達すると、録音が終了します。([REC]LED点滅)

⑧ **[STOP]キーを押して、停止します。**

note ポスト・ロール・タイム時間に至ると停止し、プリ・ロール時間分前の時刻に戻ります。

⑨ **録音した内容を確認してください。**

5．複数のトラックを2つのトラックにまとめる: バウンス

複数のトラックの演奏を2つのトラックにまとめて別のトラックに録音し、元のトラックを録音用として確保します。この作業を**バウンス**といいます。再生したいトラックが12トラックに収まらない場合などに使用します。

バウンスを使って次の操作が可能です。
- 12トラック分の音声をまとめて、2トラックに上書き録音します。
- 12トラック分の音声を、現在選択していない2つのバーチャル・トラックに録音します。
- 10トラック分の音声と外部入力の音声2つを、残りの2トラックに録音します。

note CD-R/RWドライブでオーディオCDを作成する場合は、トラック1と2のデータが書き込まれますので、完成したソングをトラック1と2にまとめてください。

note 完成したソングを外部の2チャンネルのレコーダーにミックス・ダウンする代わりに、D12の2トラックにまとめておくのもよいでしょう。

12トラック分の音声をまとめて2トラックに上書き録音する

例として、トラック1〜12の音声をまとめてトラック1と2に上書き録音する方法を説明します。

① **録音モードをバウンス録音にします。**
- [RECORD]“ RecMode ”タブ・ページを表示します。
- “ Bounce ”(=バウンス録音)を選びます。

② **バウンス・モードを選びます。**
- [RECORD]“ Bounce ”タブ・ページを表示します。
- “ BounceMode ”で“ **12Tr→2Tr** ”を選びます。

③ **現在選択されているトラックに録音します。**
“ RecordVirturalTrack ”で“ **Current** ”を選びます。

④ **録音するトラックを選びます。**
録音するトラック(1、2)のステータスを**REC**(LED赤点灯)に設定します。それ以外のトラック(3〜12)を**PLAY**(LED緑点灯)に設定します。

⑤ **再生トラックの定位を調整します。**
[PLAY]キーを押して再生し[PAN]、[BALANCE]ツマミをまわしてチャンネル1〜12のステレオ定位を調整します。

⑥ **再生/録音レベルを調整します。**
再生レベルは、各[CHANNEL]フェーダーで調整します。
- [METER/TRACK VIEW]キーを押します。
- “ ▶ ”ボタンを選択し[ENTER]キーを押して、ダイアログを開きます。“ **PostFaderLev** ”を選択し、それぞれのフェーダーに対応したメーター表示で確認することができます。

⑦ **録音レベルは[MASTER]フェーダーで調整します。**
調整後、[STOP]キーを押します。

⑧ **現在時刻をソングの先頭に移動します。(→p.35)**

⑨ **バウンス録音を開始します。**
[REC]キーを押して録音待機(LED点滅)にし、[PLAY]キーを押して録音を開始(LED点灯)します。

⑩ **録音終了後、[STOP]キーを押して停止します。**

⑪ **録音した内容を確認します。**
- 録音トラック(1、2)の[TRACK STATUS]キーを押して**PLAY**(LED緑点灯)にします。
- 他のチャンネルのフェーダーを下げるか、または[SOLO/MONITOR]" Solo "タブ・ページの" 1−2 "を" On "にします。
- [PLAY]キーを押して再生し確認後、[STOP]キーを押して停止します。

12トラック分の音声を現在選択されていない、異なる2つのバーチャル・トラックに録音する

例として、トラック1〜12(すべてバーチャル・トラック" a "を選択)の音声をトラック1と2のバーチャル・トラック" b "に録音する方法を示します。

○ **「12トラック分の音声をまとめて2トラックに上書き録音する」(→p.29)を参照して、バウンス録音をします。ただし、③で" Record VirtualTrack "で" b "を選択し、異なるバーチャル・トラック" b "に録音してください。**

○ **バウンス録音した内容を確認するときは、バーチャルトラック" b "を選び再生します。**
[TRACK]" Vtr1−6 "タブ・ページを選択して、トラック1と2の" SelectVirturalTrack "で" **1b** "、" **2b** "を選びます。

10トラック分の音声と外部入力音2つを残りの2トラックに録音する

トラック1〜10の音声およびINPUT1と2に入力した音声を、トラック11と12に録音する方法を説明します。

① **入力チャンネルを指定します。**
- [INPUT]" Ch7−12 "タブ・ページを表示します。
- " Ch11 "に" **INPUT1** "を、" Ch12 "に" **INPUT2** "を割り当てます。

② **録音モードをバウンス録音にします。**
- [RECORD]" RecMode "タブ・ページを表示します。
- " **Bounce** "(=バウンス録音)を選びます。

③ **バウンス・モードを選びます。**
- [RECORD]" Bounce "タブ・ページを表示します。
- " BounceMode "で" **10Tr+2In→2Tr** "を選びます。

④ **現在選択されているトラックに録音します。**
" RecordVirtualTrack "で" **Current** "を選びます。

⑤ **再生および録音するトラックを選びます。**
[TRACK STATUS]キーを押して、再生するトラック(1〜10)を**PLAY**(LED緑点灯)に、録音するトラック(11、12)を**REC**(LED赤点灯)に設定します。

⑥ **再生トラックと入力音の定位を調整します。**
[PLAY]キーを押して再生し、[PAN]または[BALANCE]ツマミをまわして1〜10のステレオ定位を調整します。またチャンネル11/12の[BALANCE]ツマミは中央にしてください。

⑦ **再生/入力レベルを調整します。**
再生レベルと入力レベルは、各[CHANNEL]フェーダーで調整します。
- [METER/TRACK VIEW]キーを押します。
- " " ボタンを選択し[ENTER]キーを押して、ダイアログを開きます。ダイアログで" **PostFaderLev** "を選択し、それぞれのフェーダーに対応したメーター表示で確認することができます。

⑧ **録音レベルを調整します。**
録音レベルは[MASTER]フェーダーで調整します。
調整後、[STOP]キーを押します。

⑨ **バウンス録音を開始します。**
「12トラック分の音声をまとめて2トラックに上書き録音する」(→p.29)の⑧〜⑪を参照してください。

note 録音やトラック編集後、アンドゥを実行することによって、録音およびトラック編集前の状態に戻すことができます(→p.99)。録音前の状態に戻した後は、11-12のバーチャルトラックを" **a** "に戻すのを忘れないでください。

その他の録音

トリガー録音の方法

入力音のレベルをきっかけ(トリガー)にして録音を開始する機能です。D12への音声入力と同時に録音が始められます。

① **入力機器を接続し、録音レベルを調整します。**
「1. アナログ入力」、「1. 録音レベルの調整と録音」を参照してください。(→p.23, 27)

② **トリガー録音を設定します。**
[TRIGGER]“ Trigger ”タブ・ページを表示し、“ TriggerRec ”を“ **On** ”にします([TRIGGER]キー点灯)。

③ **[REC]キーを押して、録音待機の状態にします(LED点滅)。**

④ **演奏を始めます。**
入力がスレッショルド・レベル(“ Threshold ”)を超えると録音が自動的に開始します。

note “ Threshold ”、“ PreTrigTime ”を参照してください。(→p.100)

note スレッショルド・レベルはリハーサル機能で確認できます。

⑤ **演奏が終わったら[STOP]キーを押して停止します。**

ループ録音の方法

オート・パンチ録音時、ループ録音で繰り返し録音し、終了後、アンドゥ/リドゥで録音した中から最高のテイクを取り出すことができます。
オート・パンチ録音時に“ Loop ”を“ **On** ”にすると、**IN－OUT**間を繰り返し(ループ)録音します。
このとき[AUTO PUNCH]“ AtPunch ”の“ RolTime ”(“ PreRoll ”、“ PostRoll ”)で設定した時間を、**IN－OUT**の前後に加えて再生します。

① **録音する区間(IN－OUT)を登録します。(→p.35)**
[LOOP]“ Loop ”または[AUTO PUNCH]“ AtPunch ”タブ・ページの“ **Wave** ”で設定することもできます。

② **入力機器を接続し、録音レベルを調整します。**
「1. アナログ入力」、「1. 録音レベルの調整と録音」を参照してください。(→p.23, 27)

③ **モニターへの出力のしかたを設定します。**
「マニュアル・パンチ・インーアウト」②を参照してください。(→p.28)

④ **プリ・ロール、ポスト・ロールを設定します。**
- [AUTO PUNCH]“ AtPunch ”タブ・ページで“ **RolTime** ”を選びます。
- “ PreRoll ”で、録音開始時刻よりどのくらい前から再生を開始するかを、“ PostRoll ”で、録音終了後どこまで再生するかを設定します。“ Unit ”で、プリ/ポスト・ロール時間の単位を選びます。
- 設定後、“ OK ”ボタンを選択し[ENTER]キーを押します。

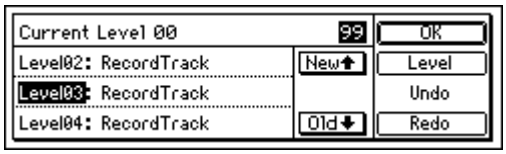
⑤ **[AUTO PUNCH]“ AtPunch ”タブ・ページで“ Auto Punch ”を“ On ”にします。([AUTO PUNCH]キー点灯)**

⑥ **[LOOP]“ Loop ”タブ・ページの“ Loop ”を“ On ”にします。**

⑦ **録音を開始します。**
- [REC]キーを押すと、設定したIN(録音開始)時刻よりプリ・ロール時間分前の時刻に移動し、録音待機になります。([REC]キーLED点滅)
- [PLAY]キーを押すと、再生します。
プリ・ロール時間分を再生し、IN時刻より録音が始まります。([REC]キーLED点灯)
OUT時刻に達すると録音が終了し、ポスト・ロール時間分を再生します。([REC]キーLED点滅)
その後、プリ・ロール時間に移動し、同様の動作が繰り返されます。
- 録音区間(IN－OUT)外で[STOP]キーを押して停止します。

⑧ **録音内容を確認します。**
アンドゥ/リドゥを行うことによって、もっとも優れたテイクを選びます。

⑨ **[UNDO]キーを押します。**
リストには、最新の録音と過去の録音が並びます。



⑩ **リストから最高のテイクと思われるものを[VALUE]ダイヤルを回して選びます。**

⑪ **“ Undo ”ボタンを押して、アンドゥを実行します。**
選択したテイク録音が呼び出されます。

⑫ **再生して、選択したものが正しいか確認してください。**
[AutoPunch]“ AtPunch ”タブ・ページの“ AutoPunch ”を“ **On** ”の状態にしてPLAY]キーを押すと、録音開始(**IN**)時刻と録音終了(**OUT**)時刻間がループ再生されます。

⑬ **アンドゥを取り消したいときは“ Redo ”ボタンを選択し[ENTER]キーを押すと、“ Level00 ”のテイクに戻ります。**
⑪で実行した**アンドゥ**は取り消されます。
“ OK ”ボタンを選択し[ENTER]キーを押すと、元の画面に戻ります。

前述で説明した録音の他に、次のような録音が行えます。それぞれのページを参照してください。

- 録音する音声に**EQ**をかけます。(→p.38)
- 録音する音声に**エフェクト**をかけます。(→p.44)
- 内蔵の**リズム**を聞きながら、演奏を録音します。(→p.61)
- 内蔵の**リズム**を録音します。(→p.61)
- 録音の**リハーサル**を行います。(→p.112)

STEP5　再生

D12の基本的な再生と、プログラム再生の方法を説明します。

1．再生

① **再生するトラックを選びます。**
再生するトラックの[TRACK STATUS]キーを押して、PLAY(LED緑色点灯)にします。

② **再生する時刻へ移動します。**
時刻の移動方法は、p.35を参照してください。

③ **再生を開始します。**
[PLAY]キーを押します。([PLAY]LED点灯)

④ **再生を停止します。**
[STOP]キーを押します。([PLAY]LED消灯)

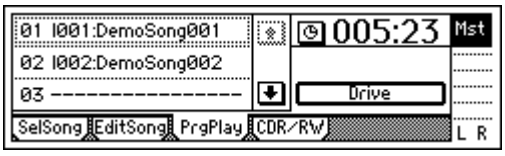
note **PS-1**フット・スイッチ(別売)を使用して、再生の開始と停止が行えます(→p.75)。

2．プログラム・プレイ

作成した複数のソングを任意の順番で再生します。
好きな順番で再生する他に、DATやMDへのミックス・ダウンするときに使用すると便利です。

プログラムを組む

① **[SONG]“ PrgPlay ”タブ・ページを表示します。**



② **1曲目を選びます。**
スクロール・ボタンでプログラム・プレイ・リストの“ 01 ”を選択し、[VALUE]ダイヤルを回してソングを選びます。ドライブを変更するときは、“ Drive ”ボタンを選択し[ENTER]キーを押します。“ Drive Select ”画面から、ドライブを選びます。

③ **同様に2曲目、3曲目、・・・を選びます。**

note リストからソングを**削除**するときは、そのソングを選び[VALUE]ダイヤルを回して、“ ーーー ”を選びます。

note “ プログラム・プレイ・リスト ”は、電源をオフにするまで保存されます。

“ プログラム・プレイ・リスト ”による再生は、“ PrgPlay ”タブ・ページを表示しているときにのみ有効です。

プログラム再生をする

① **[SONG]“ PrgPlay ”タブ・ページを表示します。**

② **[PLAY]キーを押して、再生を開始します。**
プログラムの1曲目からリストの番号順に再生されます。
再生中に[FF]キーを押すと次のソングへ、[REW]キーを押すと、ソングの先頭にいるときはその前のソングの先頭に移動しソングの途中にいるときはそのソングの先頭に移動します。

③ **[STOP]キーを押して、再生を停止します。**

その他の再生

ループ再生の方法

ソングのIN－OUT間を繰り返し再生します。その区間の内容を確認したり、オート・パンチ録音と併用してループ録音する機能です。(→p.31)

① **再生トラックを選びます。**
再生するトラックの[TRACK STATUS]キーを押して、**PLAY**(LED緑色点灯)にします。

② **ループ再生する区間(IN－OUT)を登録します。(→p.97)**
[LOOP]“ Loop ”または[AUTO PUNCH]“ AtPunch ”タブ・ページの“ **Wave** ”で設定することもできます。

③ **[LOOP]“ Loop ”タブ・ページを選び、“ Loop ”ボタンを“ On ”にします。**

④ **ループ再生します。**
[PLAY]キーを押すと、**IN**時刻から再生を開始し、**IN－OUT**間を繰り返し再生します。

⑤ **[STOP]キーを押して、停止します。**

前述の再生の他に、次のような再生が行えます。それぞれのページを参照してください。

- 再生する音声にEQをかけます。(→p.37)
- 再生する音声のレベルや定位を調整します。(→p.37)
- 再生する音声にエフェクトをかけます。(→p.43)
- 再生に合わせて、内蔵のリズムを鳴らします。(→p.61)

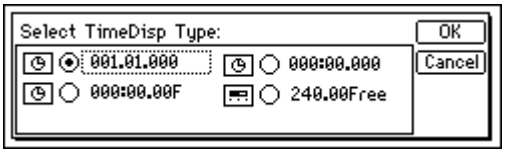
STEP6　時刻の移動

ソング内で使用される時刻を示すカウンターとその時刻を移動する方法を説明します。

1．カウンター表示を切り替える

カウンターが表示する現在時刻の単位を切り替えることができます。

① **カウンター左の“ ”ボタンを選択し[ENTER]キーを押して“ Select Time Disp Type ”ダイアログを表示します。**



② **表示するロケーションを選び“ ＯＫ ”ボタンを選択し[ENTER]キーを押します。**
次の４種類の表示に設定できます。

- ___.__.___　“ 小節 ”.“ 拍子 ”.“ 1拍/96 ”
- ___:__.___　“ 分 ”.“ 秒 ”.“ 1秒/1000 ”
- ___:__.__**F**　“ 分 ”.“ 秒 ”.“ 1秒/30 ”
- ___.__**Free**　“ 分 ”.“ 秒 ”　(録音できる時間残量)

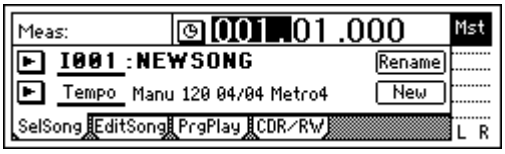
note “ ___.__Free ”正しい残量を把握するには、録音するトラックの[TRACK STATUS]を**REC**にしてカウンタ表示を“ FreeTime ”にします。このとき自動的に**REC**にしたトラック数に対応する録音残量時間が表示されます。

2．現在時刻を移動する

カウンターでの移動

① **[SONG]“ SelSong ”タブ・ページなど、LCD画面の上側にカウンターが表示されているページを選択します。**

② **カウンター移動したい時刻の箇所を選択します。**



③ **[VALUE]ダイヤルをまわして時刻を移動します。**

[FF]、[REW]キーによる移動

前方への移動

[REW]キーを押すとソングの前方へ移動します。押し続けると連続的に移動します。
再生中に移動させることもできます。

後方への移動

[FF]キーを押すとソングの後方へ移動します。押し続けると連続的に移動します。
再生中に移動させることもできます。

ソングの先頭への移動

現在時刻がソングの途中のときに[STOP]キーを押しながら[REW]キーを押すと、ソングの先頭時刻に移動します。

ソングの終了時刻への移動

現在時刻がソングの途中のときに[STOP]キーを押しながら[FF]キーを押すと、ソングの終了時刻に移動します。

ロケート・キーで時刻を移動する (LOC1、LOC2、LOC3、LOC4)

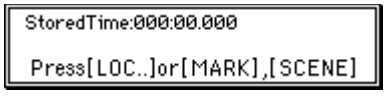
特定の時刻をロケート・キーに登録し、その登録した時刻へ瞬時に移動させます。
ロケートは、1ソングに最大**4**個まで登録できます。
[IN/LOC1]、[OUT/LOC2]、[TO/LOC3]、[END/LOC4]の各キーを使用します。

note ロケートの登録時刻を呼び出す機能の他に、オート・パンチ録音（IN/OUT時刻）や、トラック編集時（編集区間）の時刻設定も兼ねています。ロケートの各機能についてはp.97を参照してください。

ロケートの登録方法

① **現在時刻を登録したい時刻へ移動します。**
カウンター(“ Counter ”)や、[FF]、[REW]キーで移動します。

② **[STORE]キーを押して、選んだ時刻を保持します。**



③ **保持した時刻を登録します。**
[IN/LOC1]、[OUT/LOC2]、[TO/LOC3]、[END/LOC4]キーのいずれかを押して、そのキーに時刻を登録します。押した時点で登録が完了します。

note ソングの再生中/録音中に操作②以降の操作を行うことによっても、[STORE]キーを押した時刻が保持され、ロケートに登録することができます。

ロケート時刻への移動方法

登録した[IN/LOC1]、[OUT/LOC2] 、[TO/LOC3]、[END/LOC4]キーを押すと、登録した時刻へ移動します。

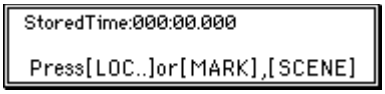
マークで時刻を移動する

特定の時刻を**マーク**に登録し、その登録した時刻へ瞬時に移動させます。
それぞれのマークに名前を付け、ソング内で位置の目安として使用することができます。
マークは、1 ソングに最大**100** 個まで登録できます。

マークの登録方法

① **マークに登録したい時刻へ移動します。**
カウンターや[FF]、[REW]キーで移動します。

② **[STORE]キーを押して、時刻を保持します。**



③ **保持した時刻を登録します。**
[MARK]キーを押して、②で保持した時刻をマークとして登録します。押した時点で登録が完了します。番号は時刻順に振り直されます。

note ソングの再生中 / 録音中に操作②以降の操作を行うことによって、マークに時刻を登録できます([STORE]キーを押した時刻が登録されます)。

マーク時刻への移動方法

① **[MARK]“ Mark ”タブ・ページを表示します。**

② **“ MarkNumber ”でマークを選びます。**

③ **“ Recall ”ボタンを選択し[ENTER]キーを押して、マークを呼び出します。**
そのマークのある時刻へ移動します。

マークの削除方法

マークを削除すると、やり直し(アンドゥ)ができません。

① **[MARK]“ Mark ”タブ・ページを表示します。**

② **削除するマークを“ MarkNumber ”で選びます。**

③ **“ Delete ”ボタンを選択し[ENTER]キーを押し、ダイアログを表示します。**

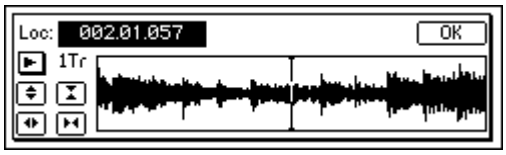
④ **左上の“ 削除マーク番号 ”を確認し、削除してよければ“ Yes ”ボタンを選択し[ENTER]キーを押して削除します。“ No ”ボタンを選択し[ENTER]キーを押すと削除しません。**
すべてのマークを削除するときは、“ SelectAll ”ボタンを選び[ENTER]キーを押して“ **On** ”にした後(②の操作は必要ありません)、“ Yes ”ボタンを選び[ENTER]キーを押して削除します。

マークに名前を付けるには

- “ Rename ”ボタンを選択し[ENTER]キーを押して、“ RenameMark ”ダイアログを表示します。リネームの方法は、「2. ソングに名前を付ける」(→p.21)を参照してください。
- 名前を付けたら“ OK ”ボタンを選択し[ENTER]キーを押します。

3．スクラブ機能等による細かな時刻の検索

スクラブ機能、プレイ・フロム/トゥ機能、スロー・プレイ機能を使用すると、音が鳴り出す時刻の検索やロケート時刻、マークの登録がより正確に行えます。



スクラブ機能の操作方法

① **検索するトラックの[TRACK STATUS]キーを押して、トラックの状態を PLAY(LED 緑色点灯)にします。**

② **[SCRUB]キーを押して、スクラブ機能を“ On ”(キー点灯)にします。**

③ **“ TrackSelect ”で再生するトラックを選びます。**

④ **“ Loc ”を選択し[VALUE]ダイヤルを回して、音声を聴きながら時刻を検索します。**
トラックの音声は[VALUE]ダイヤルの回転に合わせて再生されます。

STEP7 ミキサーの調整

各チャンネルに入力・録音/再生時の音量や音質、定位などを各ミキサー部で調整し、全体として最も効果的なサウンドに仕上げます。

エフェクトの調整についてはp.43を参照してください。

1．音量の調整

各チャンネルの入力・録音/再生時の音量は、各[CHANNEL]フェーダーで設定します。フェーダーを上下させて音量を調整します。(→p.112)
消音(−∞)〜ユニティ・ゲイン(**0dB**)〜**＋12dB**のゲインを得ることができます。

note 通常、フェーダーをユニティ・ゲイン(入力音声をその音量のまま出力する)に設定し、音量の小さいチャンネルのフェーダーを上げるのではなく、他のフェーダーを下げて行くように調節すると、最終段でクリップしにくくなり有効です。

- **ペア**・オン時は、奇数チャンネルのフェーダーで調整します。(→p.38)
- **シーン**に登録できます。(→p.39)

2．定位の調整

各チャンネルの定位は[PAN]または[BALANCE]ツマミで設定します。ツマミを回して調整します。

チャンネル1〜6の[PAN]ツマミ
L側に回すと音が左に定位し、R側に回すと右に定位します。

チャンネル7〜12の[BALANCE]ツマミ
L側に回すと偶数チャンネルの音が小さくなり、R側に回すと奇数チャンネルの音が小さくなります。

note 通常、ボーカルやベースを中央に定位、ギターを左右の一方、ピアノをギターの反対側というように定位します。

- **ペア**・オン時は、奇数チャンネルのツマミで調整します。(→p.38)
- **シーン**に登録できます。(→p.39)

トラック7/8〜11/12に入力してステレオ録音するときは、チャンネル7/8〜11/12の[BALANCE]ツマミを中央(センター)に設定してください。

チャンネル1/2〜5/6のパンを**ペア**・オン(=Balance)にした場合も同様で、トラック1/2〜5/6に入力してステレオ録音するときは、ペアになってるチャンネルの奇数側の[PAN]ツマミを中央(センター)に設定してください。

3．EQによる音質の調整

各チャンネルの音質を3バンド・イコライザー(EQ)で調整します。

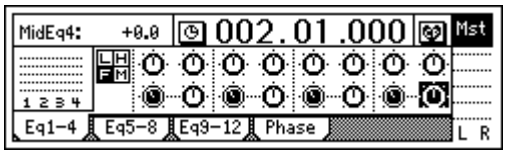
- 入力音(アナログ)に対しては**インプットEQ**([INPUT]“InEq1−4”タブ・ページ)を調整します。
  録音時にその音質を反映させることができます。
- トラック再生音に対しては**EQ**([EQ/PHASE]“Eq1−4”、“Eq5−8”、“Eq9−12”タブ・ページ)を調整します。

note EQは、ヒス・ノイズなど聴き苦しい周波数帯域をカットしたり、低域や高域をカット/ブーストして音質を整えます。
通常、音質がはっきりと引き締まって聴こえるように設定します。
各チャンネルのEQゲイン値を最大までブーストするなど過剰に使用すると、全体のミキシングが極端になり、聴き疲れするサウンドになります。EQは、カットする方向へも使用し、できるだけ微妙な値で調整するとよいでしょう。

トラック再生音にEQをかける

- **ペア**・オン時は、奇数チャンネルの“Eq”で調整します。(→p.38)
- **シーン**に登録することができます。(→p.39)

① **調整するEQが含まれるタブ・ページを選びます。**
[EQ/PHASE]“Eq1−4”、“Eq5−8”、“Eq9−12”タブ・ページから選びます。



② **各EQを選びます。**
各チャンネルごとに、次のように配置されています。
- ハイEQゲイン(H):右上のアイコン
- ローEQゲイン(L):左上のアイコン
- ミッドEQゲイン(M):右下のアイコン
- ミッドEQカットオフ周波数(F):左下のアイコン

③ **ゲイン、カットオフ周波数を調整します。**
ゲインは、−側に値が大きくなるほどカットされ、+側に値が大きくなるほどブーストされます。
カットオフ周波数は、値が大きくなるほど高域、小さくなるほど低域が対象になります。

ハイEQ、ローEQ

- 調整するチャンネルの“ ハイEQゲイン(H) ”、“ ローEQゲイン(L) ”を選び、[VALUE]ダイヤルを回してゲイン値を設定します。値は画面左上に表示されます。

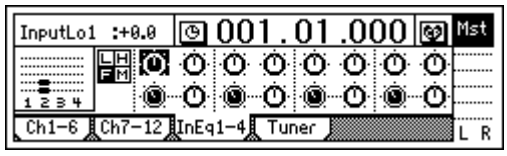
ミッドEQ

- 調整するチャンネルの“ ミッドEQカットオフ周波数(F) ”を選び、[VALUE]ダイヤルを回してカットオフ周波数を設定します。値は画面左上に表示されます。
- 調整するチャンネルの“ ミッドEQゲイン ”を選び、[VALUE]ダイヤルを回してゲイン値を設定します。値は画面左上に表示されます。

アナログ入力にインプットEQをかける/インプットEQをかけて録音する

アナログ入力(デジタル入力は無効)に対して、インプットEQをかけることができ、その調整した音を録音することができます。

① **EQをかけるチャンネルを含むページを表示します。**
[INPUT]“ InEq1－4 ”タブ・ページを選びます。



② **音声を入力し、そして適正なレベルに調整します。**
「1. アナログ入力」、「1. 録音レベルの調整と録音」を参照してください。(→p.23, 27)
LCD画面左端のレベル・メーターが変化し、そして音が聞こえることを確認してください。

③ **各“ InputEQ ”の各ゲイン、ミッドEQカットオフ周波数を選び、[VALUE]ダイヤルを回して調整します。(→p.37②③)**

④ **調整した音質で録音します。**
「1. 録音レベルの調整と録音」を参照してください。(→p.27)

4. ペア

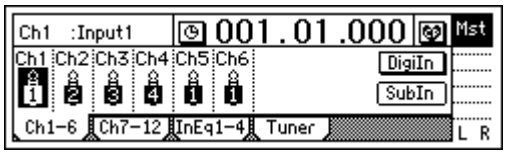
隣り合う奇数ー偶数チャンネル(1－2、3－4、5－6)のチャンネルを**ペア**に設定すると、奇数チャンネルの値を変更することで、両方のチャンネルの値を同時に変えることができます。
ステレオ録音したトラックに対してミキサーを設定するときなどに便利です。

ペアが有効な設定は次のとおりです。

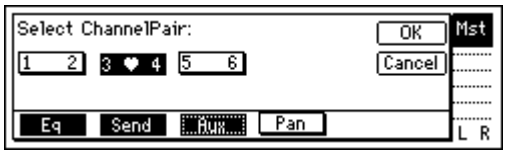
- [TRACK STATUS]キー
- EQ (チャンネルEQ)
- EffSnd1＋2 (エフェクト・センド)
- AuxSend (外部センド)
- [PAN]ツマミ
- [CHANNEL]フェーダー

note [TRACK STATUS]キーと[CHANNEL]フェーダー以外は、ペア・オン時にペアを有効にするかどうか選択できます。また、エフェクト・センドは1と2を同時に設定されます。

① **“ Select Pair ”画面を表示します。**
[INPUT]、[EQ/PHASE]、[INSERT EFFECT]のページにある“ ♥ ”(SelChPair)ボタンを選択し[ENTER]キーを押して、“ Select ChannelPair ”ダイアログを表示します。



② **ペアを有効にするチャンネルを選びます。**
“ **1　2** ”～“ **5　6** ”ボタンを選択し[ENTER]キーを押して“ **On** ”にします(反転表示、♥表示)。



③ **ペアが有効になる機能を選びます。**
“ Select ChannelPair ”で選んだチャンネルに対して、有効にする機能を選びます。
“ **Eq** ”、“ **Send** ”、“ **Aux** ”、“ **Pan** ”のうち、有効にする機能を選択し[ENTER]キーを押して“ **On** ”にします。“ OK ”ボタンを選択し[ENTER]キーを押すと設定が有効になります。

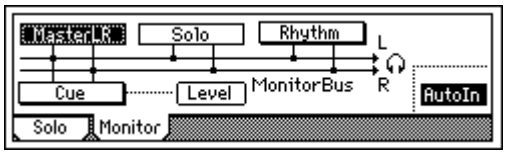
5. モニターの調整

D12の音声をモニターするには[MONITOR OUT L/R]端子にパワード・モニター・スピーカー等を接続するか、[PHONES]端子にヘッドホンを接続し、これらの端子から出力される音声をモニターします。

モニターする対象を選択する

① **モニターする対象を選びます。**

- [SOLO/MONITOR]“ Monitor ”タブ・ページを表示します。
- 通常は、“ MasterLR ”を選びます。
  “ MasterLR ”ボタンを選択し[ENTER]キーを押して、“ **On** ”(表示反転)にします。



note “ Solo ”が選ばれているときはソロが優先されます。“ Solo ”を解除してから選んでください。

② **入力モニターを選びます。**
再生時は[TRACK STATUS]が**PLAY**(LED緑点灯)のミキサー・チャンネルの再生トラック音を聞くことができます。
[TRACK STATUS]が**REC**(LED赤点灯)のミキサー・チャンネルの外部入力音を聞くことができます。

note “ AutoIn ”ボタンを選択して[ENTER]キーを押し“ On ”にすると、[TRACK STATUS]が**REC**のミキサー・

チャンネルのモニター音は、再生時は再生トラック、録音(リハーサルを含む)および停止時は外部入力音を自動的に切り換えて聞くことができます。

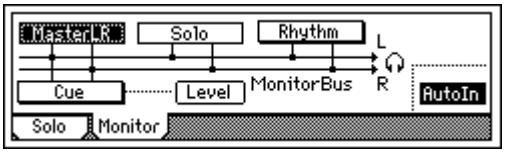
③ **モニター音量を調整します。**
モニターの音量は[MONITOR OUT L/R]端子は[MONITOR OUT LEVEL]ツマミで、[PHONES]端子は[PHONES LEVEL]ツマミで調整します。

キュー・レベルを調整する

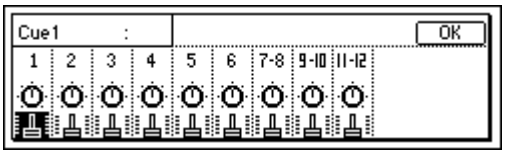
D12の[CHANNEL]フェーダーは、各トラックの録音レベルと各チャンネルの音量レベルを兼ねているため、録音しているレベルとモニター音量レベルが同じになります。
そのため、**キュー・レベル**は録音時にマスターLRの音量と関係なく、演奏しやすいようにモニターする音量や定位を調整するとき設定する機能です。

① **モニター対象にキューを選択します。**
[SOLO/MONITOR]“ Monitor ”タブ・ページで“ Cue ”ボタンを“ **On** ”にします。

note “ Solo ”が選ばれているときはソロが優先されます。“ Solo ”を解除してから選んでください。



② **キュー・レベルを調整します。**
“ Level ”ボタンを選択し[ENTER]キーを押して、キュー・レベル設定画面を表示させます。各チャンネルのアイコンを選択し[VALUE]ダイヤルを回して、左上に表示される音量レベルと定位を調整します。



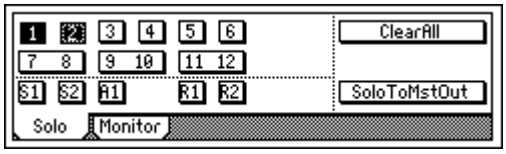
6．ソロの設定

“ Solo ”ボタンを“ **On** ”にした音声のみをモニター・バスに送ります。多数の音声の中から特定のチャンネルを聞く場合や、センド音声を確認する場合などに使用します。ソロ音声は、[MONITOR OUT L/R] 端子および[PHONES] 端子へ出力されます。

ソロ対象を選択する

① **ソロにする対象を選び、ソロをオンにします。**
[SOLO/MONITOR]“ Solo ”タブ・ページを表示します。各“ Solo ”ボタンを選択し[ENTER]キーを押して、ソロにする対象を“ On ”(反転表示)にします。“ On ”のものが1つでも存在すると、[SOLO/MONITOR]キーが点滅します。

note ソロにする対象は複数選択できます。



② **モニター音量を調整します。**
[MONITOR OUT LEVEL]ツマミ、[PHONES LEVEL]ツマミで音量レベルを調整します。

ソロをオフにするには

- [SOLO/MONITOR]“ Solo ”タブ・ページを表示し“ Solo ”ボタンを“ **Off** ”にします。
- “ ClearAll ”ボタンを選択し[ENTER]キーを押すと、すべてのソロがオフになります。

ソロ音声をマスターLRから出力する

ソロ音声を[MASTER OUT L/R]から出力することができます。[MASTER OUT L/R]端子に接続したモニター機器から、ソロ音声を出力するときに使用します。

○ **[SOLO/MONITOR]“ Solo ”タブ・ページで“ SoloToMstOut ”ボタンを“ On ”(反転表示)にします。**
ただし、[SOLO/MONITOR]ページを出ると自動的に“ **Off** ”になります。

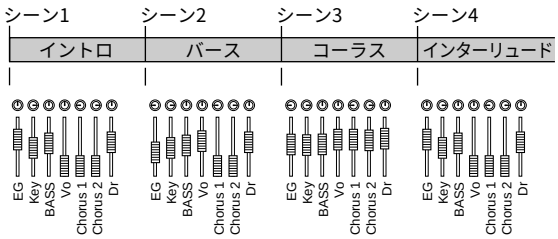
7．シーンの登録/再生

調整したミキサー設定をシーンとして登録し、時間の経過に合わせてシーンを自動的に切り替えながら再生することができます。また、よく使う設定を登録して呼び出すことができ、呼び出したミキサーの設定を他の時刻に再登録したり、設定の一部を調整し直して上書きすることができます。

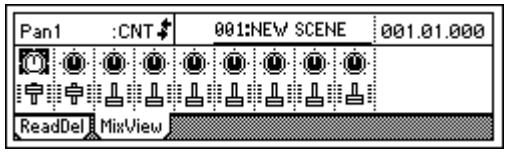
note 1ソングにつき最大100まで登録できます。

シーンとして登録できる設定は次のとおりです。

- EQ
- エフェクト設定
- EffSnd (エフェクト・センド)
- AuxSend (外部センド)
- [PAN]および[BALANCE]ツマミ
- [CHANNEL]フェーダー



note 実際にはトップ・パネルのフェーダー、パン/バランスのツマミは動きませんが、[SCENE]“ MixView ”タブ・ページで値の変化していることを確認することができます。



シーンの登録方法

① **シーンを登録する時刻へ現在時刻を移動します。**
カウンターや[FF]、[REW]キーで移動します(→p.35)。

② **ミキサーを調整します。**
[CHANNEL]フェーダー、[PAN]ツマミ、EQ、エフェクト等を調整します。

③ **シーンを登録します。**
- [STORE]キーを押し現在時刻を保持します。
- [SCENE]キーを押すと、登録先のシーン番号“SCENE***”を表示し、パラメータの登録が完了します。

note 登録先シーン番号は、空いている小さい番号から順に割り振られます。
ソングの再生中または録音中にも、上記③の操作でシーンが登録できます。

ソングを再生している最中に、シーンを自動的に切り替える: シーン再生

登録したシーンを時間の経過に合わせて、自動的に切り替えながら再生します。

note ミキサーの設定を変化させる時刻に、シーンを登録しておいてください(→「シーンの登録方法」)。

① **“SceneRead”を“On”にします。**
- [SCENE]“ReadDel”タブ・ページを表示します。

- “SceneRead”ボタンを選択し[ENTER]キーを押して“**On**”にします。“On”時、[SCENE]キーが点灯します。

② **ソングを再生します。**
再生したい時刻へ移動し、[PLAY]キーを押して、再生を開始します。
登録した時刻になると、シーンが自動的に切り替わります。

シーンを呼び出す

シーンに登録したミキサー設定を呼び出します。

① **“SceneRead”を“Off”にします。**
- [SCENE]“ReadDel”タブ・ページを表示します。
- “SceneRead”ボタンを選び[ENTER]キーを押して“**Off**”にします。“Off”時、[SCENE]キーが消灯します。

“SceneRead”が“**On**”のとき、他の時刻に設定されているシーンを呼び出すことはできません。

② **シーンを呼び出します。**
[SCENE]“ReadDel”または“MixView”タブ・ページの“SceneNumber”上にカーソルを移動し、[VALUE]ダイヤルを回して選びます。選択したシーンが呼び出されます。

シーンを他の時刻に再登録する

登録されているシーンを別の時刻に再登録します。

① **再登録したいミキサー設定が登録されている、シーンを呼び出します。**
「シーンを呼び出す」の操作を参照して、シーンを呼び出します。

② **登録したい時刻へ現在時刻を移動します。(→p.35)**

③ **シーンを登録します。**
[STORE]キー、[SCENE]キーを順に押します。

シーンを編集して上書きする

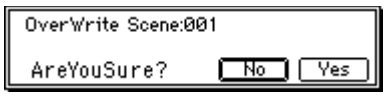
シーンの一部分を変更し、そのシーンに上書きします。

① **シーンを呼び出します。**
「シーンを呼び出す」の操作を参照して、変更したいシーンを呼び出します。

② **シーンの設定を変更します。**
[CHANNEL]フェーダー、[PAN]ツマミ、EQ、エフェクト等を調整し直します。

③ **シーンを上書きします。**
- [SCENE]“ReadDel”タブ・ページで変更したいシーン番号が選ばれていることを確認します。
- “OvrWrt”ボタンを選択し[ENTER]キーを押します。

確認のダイアログが表示されますので、“YES”ボタンを選択し[ENTER]キーを押し、その番号にシーンを上書きします。



シーンを削除する

不要なシーンを削除します。

やり直し(アンドゥ)ができません。

① **シーンを呼び出します。**
「シーンを呼び出す」の操作を参照して、削除するシーンを呼び出します。すべてのシーンを削除する場合はいずれかのシーンを一つ選んでください。

② **シーンを削除します。**
[SCENE]“ReadDel”タブ・ページで、“Delete”ボタンを選択し[ENTER]キーを押します。左上の“削除シーン番号”を確認し、削除してよければ“Yes”ボタンを選択し[ENTER]キーを押して削除します。“No”ボタンを選択し[ENTER]キーを押すと削除されません。

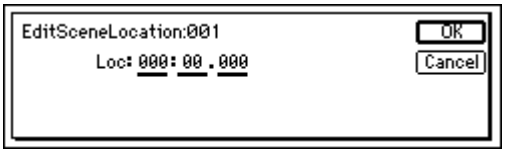
すべてのシーンを削除するときは、“ SelectAll ”ボタンを選び[ENTER]キーを押して“ **On** ”にした後“ Yes ”ボタンを選び[ENTER]キーを押して削除します。

登録したシーンの時刻を移動する

登録したシーンの時刻を移動します。

① **シーンを呼び出します。**
「シーンを呼び出す」の操作を参照して、時刻を移動するシーンを呼び出します。

② **シーンの時刻を移動します。**
•“ EditLoc ”ボタンを選択し[ENTER]キーを押します。

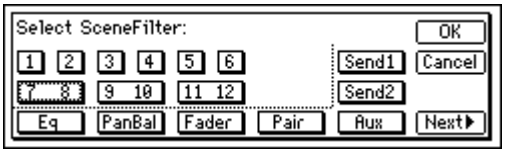


• ダイアログで時刻を設定し、“ ＯＫ ”ボタンを選び[ENTER]キーを押して、移動を実行します。

シーンのフィルター

① **[SCENE]“ ReadDel ”タブ・ページで、“ Filter ”ボタンを選択し[ENTER]キーを押して“ Select SceneFilter ”を表示します。**

② **設定を無効にするパラメータを選択します。**
設定画面は2ページあり、“ Next ”ボタンで次のページを表示します。



1ページ目は各チャンネルのパラメータに対する設定です。例えば、フィルターでチャンネル1と2のパンの設定を無効にする場合、“ **1** ”、“ **2** ”と“ **PanBal** ”ボタンを“ **On** ”にします。

2ページ目は全体のパラメータに対する設定です。1ページ目と同様に、フィルターで設定を無効にするパラメータを“ **On** ”にします。“ OK ”ボタンを選択し[ENTER]キーを押すと、設定が有効になります。

シーンをMIDIでコントロールする

MIDI出力
シーンを切り替えたときに、シーン・チェンジ情報(プログラム・チェンジ)を出力されます。次の場合に出力します。

- [SCENE]“ ReadDel ”タブ・ページの“ SceneNumber ”でシーンを切り替えたとき
- [STORE]キー、[SCENE]キーを押して、シーンを登録したとき
- “ SceneRead ”が“ On ”で、再生/録音時にシーンが切り替わったとき

MIDI入力
“ SceneRead ”が“ **Off** ”のときに、シーン・チェンジ情報(プログラム・チェンジ)を受信すると、該当番号のシーンに切り替わります。
“ SceneRead ”が“ **On** ”のときには、再生・録音、停止に関係なく受信しません。

① **外部MIDI機器を接続します。(→p.73)**

② **MIDIを設定します。**
[SYSTEM]“ MIDI ”タブ・ページの“ GlobalCh ”を、送信する外部MIDI機器のチャンネルに合わせます。
MIDIを送信するときは[SYSTEM]“ MIDI ”タブ・ページの“ ProgChange ”の“ Trans ”を“ On ”にします。
MIDIを受信するときは[SYSTEM]“ MIDI ”タブ・ページの“ ProgChange ”の“ Recv ”を“ On ”にします。

③ **[SCENE]“ ReadDel ”タブ・ページの“ SceneRead ”を“ Off ”にします。**

④ **外部MIDI機器からプログラム・チェンジを送信してシーンを呼び出します。**
Ｄ１２がプログラム・チェンジ＃０を受信するとシーン“ **001** ”が呼び出されます。プログラム・チェンジ#0～99がシーン“ **001** ”～“ **100** ”に対応します。

STEP8　エフェクトを使用する

エフェクトの概要

D12のエフェクトは、アナログ入力/ミキサー・チャンネルに挿入して最大8系統まで使用できる**インサート・エフェクト**と、各チャンネルからのセンドにエフェクトをかける2系統の**マスター・エフェクト**、最終段でマスターLRにエフェクトをかける1系統の**ファイナル・エフェクト**をそれぞれ独立で搭載しています。そのため、エフェクト・プログラムは、最大で11個を同時に使用できます。

- エフェクト・アルゴリズム　総数98
- エフェクト・プログラム数

	プリセット(192)	ユーザー(192)
インサート・エフェクト	I000, I001－I128	U001－U128
マスター・エフェクト	M000, M001－M032	u001－u032
ファイナル・エフェクト	F000, F001－F032	u033－u064

プリセットには、プロのミュージシャンやスタジオ・エンジニアなどが作成したエフェクト・プログラムが収められています。
ユーザーには、プリセットを元に独自にエディットしたエフェクト・プログラムを保存することができます。

note プリセットのエフェクト・プログラムは書き替えることができません。

1．インサート・エフェクト

インサート・エフェクトは、アナログ入力、ミキサー・チャンネルに挿入して、アナログ入力音または再生トラックにエフェクトをかけます。また、ミキサー・チャンネルに入力した内蔵のリズム音声にもエフェクトをかけることができます。

インサート・エフェクトには次の4タイプがあり、エフェクト・タイプによって選べるエフェクト・プログラムが異なります。（→p.105、113）

- **1 in 2 out × 2、1 in 1 out × 2（Inputのみ）**
  3～5個のエフェクトから構成される**モノ・イン**―**ステレオ・アウト**または**モノ・アウト**のチェーン・エフェクトです。2系統あります。リード・ギター/ボーカルなどに広がりを出したいときに最適です。
- **2 in 2 out × 2**
  リバーブ、コーラス、ディレイなどの**ステレオ・イン**―**ステレオ・アウト**のエフェクトです。2系統あります。キーボードなどステレオ入力のものに最適です。
- **1 in 1 out × 4**
  2個のエフェクトからなる**モノ・イン**―**モノ・アウト**のチェーン・エフェクトです。4系統あります。リズム・ギターなど定位を固定したいものに最適です。
- **1 in 1 out × 8（トラック再生時のみ）**
  トラック再生時のみ**モノ・イン**―**モノ・アウト**のエフェクトを8系統使用することができます。ドラムなど定位を固定したいものに最適です。

note エフェクト・タイプは、[INSERT EFFECT]“ InsAss ”タブ・ページの“ SelectEffType ”で選びます。

24bitソング時は6系統になります。

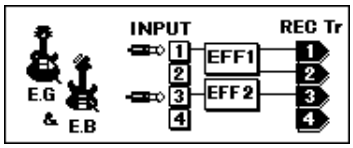
インサート・エフェクト使用例

録音またはトラック再生時に、インサート・エフェクトを使用する例をエフェクト・タイプごとに説明します。

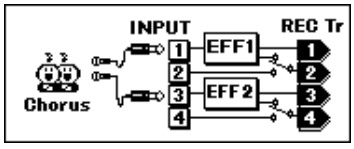
録音時

1 in 2 out × 2（モノ・イン―ステレオ・アウト×2）
1 in 1 out × 2（モノ・イン―モノ・アウト×2）

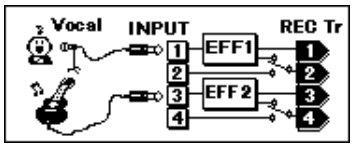
- ギター&ベースの同時録音時に、ギターにはGuitar Multiを、ベースにはBass Multiを使用して録音します。



- ボーカル&ボーカルの同時録音時に、2人で別々のVocal Multiを使用して録音します。

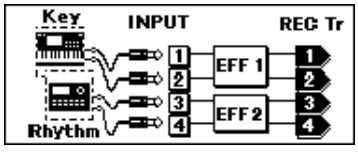


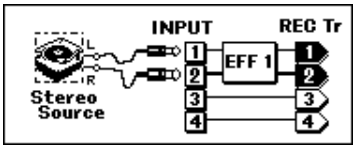
- ボーカル&ギターの同時録音時に、ボーカルにはVocal Multiを、ギターにはGuitar Multiを使用して録音します。

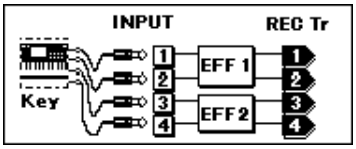


2 in 2 out × 2（ステレオ・イン―ステレオ・アウト×2）

- キーボード&リズム・マシンの同時録音時に、キーボードにはSt.Chorusを、リズム・マシンにはSt.Compを使用して録音します。
  その他にも図のような例があります。

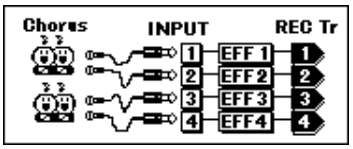


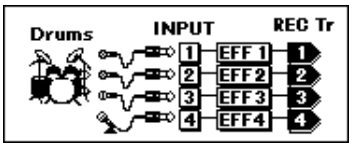


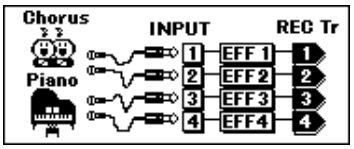


1 in 1 out × 4 (モノ・イン―モノ・アウト×4)

- ボーカル×4 の同時録音時に、声にはりのない人にはExciter-Compを、声量のある人にはLimiter-P4EQを使用して録音します。
  その他にも図のような例があります。







トラック再生時

2 in 2 out × 2 (ステレオ・イン―ステレオ・アウト×2)

- ステレオ録音されたドラムスなどの 2 つのトラックに、St.CompやSt.Limiterをかけてダイナミクスを調整したり、Reverbをかけて広がりを持たせます。

1 in 1 out × 4 (モノ・イン―モノ・アウト×4)

- 録音された各トラックにExciter-CompやLimiter-P4EQをかけてダイナミクスを調整したり、P4EQ-Cho/Flnをかけてモジュレーションを加えることができます。

1 in 1 out × 8 (モノ・イン―モノ・アウト×8)

- 録音された各トラックにComp、Limiter、Gate、Expanderでダイナミクスを調整したり、ChorusやPhaser、Delayをかけたりすることができます。

インサート・エフェクトをかけて録音する (アナログ/リズムのみ)

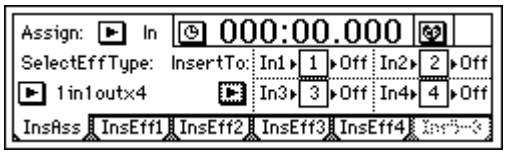
[INPUT 1/GUITAR IN]～[INPUT 4]のアナログ入力端子に接続した楽器などの入力音、またはミキサー・チャンネルに入力した内蔵のリズム音に、エフェクトをかけて録音することができます。

note CDRW-1 (別売) を搭載した場合、オーディオCDの音声にエフェクトをかけることも可能です。

例として、ギターを[GUITAR IN]端子に接続してエフェクトをかけ、トラック 1 に録音する方法を説明します。

① **接続して、録音するトラックを選びます。**
「ギターを[GUITAR IN]端子に接続し、ミキサー・チャンネル 1 に割り当てる」(→p.23)を参照してください。

② **[INSERT EFFECT]“ InsAss ”タブ・ページを表示します。**

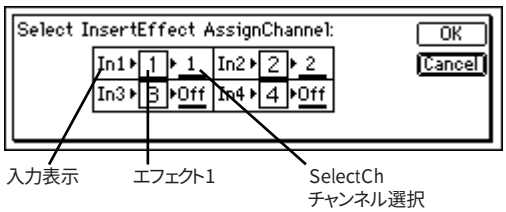


③ **“ Assign: ▶ ”ボタンを選択し[ENTER]キーを押して、“ Input(In) ”を選びます。**

④ **“ SelectEffType: ▶ ”ボタンを選択し[ENTER]キーを押して、エフェクト・タイプを選びます。**
②の図は“ **1in1out×4** ”を選んだ例です。

⑤ **エフェクトをINPUT 1(GUITAR IN)とチャンネル 1 の間に挿入します。**

- “ InsertTo: ▶ ”ボタンを選択し[ENTER]キーを押します。
- エフェクト1のチャンネルを“ SelectCh ”で“ **1** ”を選びます。
- 設定後“ OK ”ボタンを選択し[ENTER]キーを押します。



⑥ **エフェクト・プログラムを選びます。**

- [INSERT EFFECT]“ InsEff1 ”タブ・ページを表示します。
- “ EffectNumber ”を選択し、[VALUE]ダイヤルを回してエフェクト・プログラムを選びます。

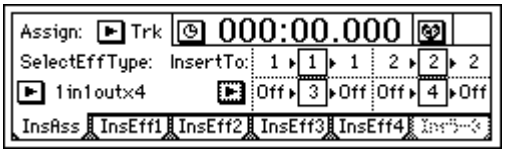
⑦ **「1. 録音レベルの調整と録音」(→p.27)の操作を参照して、録音レベルを調整し録音してください。**

インサート・エフェクトをトラックにかけて再生する

インサート・エフェクトをミキサー・チャンネルに挿入して、トラック再生音にエフェクトをかける方法を説明します。

① **再生するトラックを選びます。**
録音したトラックの[TRACK STATUS]キーを押して、**PLAY**(LED緑色点灯)にし、再生トラックにします。

② **[INSERT EFFECT]“ InsAss ”タブ・ページを表示します。**



③ **“ Assign: ”ボタンを選択し[ENTER]キーを押して表示されるダイアログで、“ PlayTrack(Trk) ”を選びます。**

④ **“ SelectEffType: ”ボタンを選択し[ENTER]キーを押して、エフェクト・タイプを選びます(→p.44, 105)。**

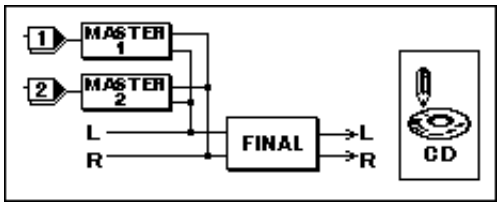
⑤ **どのチャンネルにエフェクトを挿入するかを設定します。**
- “ InsertTo: ”ボタンを選択し[ENTER]キーを押しダイアログを表示します。
- 各エフェクトに対し、入(出)力チャンネルを“ SelectCh ”で[VALUE]ダイヤルを回して選びます。
- 設定後“ OK ”ボタンを選択し[ENTER]キーを押します。

⑥ **エフェクト・プログラムを選びます。**
- 使用するエフェクトを[INSERT EFFECT]“ InsEff1 ”、“ InsEff2 ”タブ・ページなどで選びます。
- “ EffectNumber ”を選択し、[VALUE]ダイヤルを回してエフェクト・プログラムを選びます。

⑦ **[PLAY]キーを押して、再生を開始します。**
聞きながらエフェクト・プログラムを選ぶこともできます。

2. マスター・エフェクト

マスター・エフェクトは、2系統(MstEff1、MstEff2)を内蔵し、同時に使用できます。各チャンネルからのセンド量でエフェクトがかかる深さを調整します。



マスター・エフェクトの使用例

マスター・エフェクトは、おもに空間系(リバーブなど)を使用し、全体の厚みを出し、さらにバランスを整えます。

例えば、センド1にReverbHallを、センド2にReverbRoomを使用することによって、複雑な空間をエフェクトで表現することができます。
このように、異なる2つのエフェクトを組み合わせることによって、単体ではできないような効果を得ることができます。

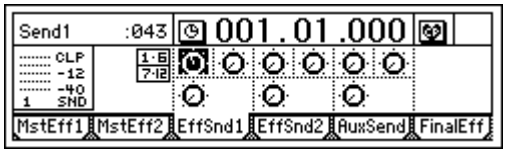
マスター・エフェクトを使う

① **[MASTER EFFECT/AUX]“ MstEff1 ”、“ MstEff2 ”タブ・ページを表示します。**

② **エフェクト・プログラムを選びます。**
“ EffectNumber ”を選択し、[VALUE]ダイヤルを回してエフェクト・プログラムを選びます。

③ **マスター・エフェクトからマスターLRへのリターン・レベル(戻り量)、リターン・バランスを設定します。**
ここでは、とりあえず“ RetLev ”(リターン・レベル)を“ **100** ”、“ RetBal ”(リターン・バランス)を“ **CNT** ”に設定してください。

④ **センド・レベルを調整します。**
- マスター・エフェクト1は“ EffSnd1 ”タブ・ページで、マスター・エフェクト2は“ EffSnd2 ”タブ・ページで、それぞれ調整します。



- 各“ Send ”アイコン・ツマミを選び、[VALUE]ダイヤルを回してセンド量を設定します。
再生してマスターLRからの出力を聞き、エフェクトの効果を確認してください。
- マスター・エフェクトのレベルメーターでCLPが表示されないようにリターン・レベルとセンド・レベルを調整してください。

3．ファイナル・エフェクト

ファイナル・エフェクトは、ステレオ入出力1系統を内蔵しています。マスターLRにかかります。（→前ページ図）

ファイナル・エフェクトは、おもにダイナミクス系(コンプなど)を使用し、全体のレベルなどを整えます。
ミックス・ダウン時、最終的にサウンドを仕上げるために、マルチ・バンド・リミッターなどのマスタリング用エフェクトをかけて、クォリティの高い音質にします。

① [MASTER EFFECT/AUX]“ FinalEff ”タブ・ページを表示します。

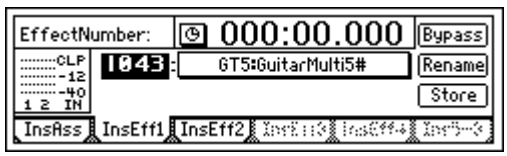
② エフェクト・プログラムを選びます。
“ EffectNumber ”を選択し、[VALUE]ダイヤルを回してエフェクト・プログラムを選びます。
再生してマスターLRからの出力を聞き、エフェクトの効果を確認してください。

4．エフェクトのエディット

インサート・エフェクト、マスター・エフェクト、ファイナル・エフェクトとして使用する各エフェクト・プログラムは、エディット(調整)することができます。

保存しないで、“ EffectNumber ”を変えたり、電源をオフにすると、調整したエフェクトの設定は保持されません。調整した設定を保持したい場合は、必ず保存してください。

① エディットするエフェクトのページを選びます。
図は、[INSERT EFFECT]“ InsEff1 ”タブ・ページを表示した例です。



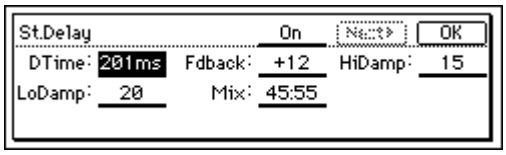
② エフェクト・プログラムを選びます。
“ EffectNumber ”を選択し、[VALUE]ダイヤルを回してエフェクト・プログラムを選びます。

③ エフェクト・プログラムの効果を確認してください。
“ Bypass ”ボタンを選択し[ENTER]キーを押すと、バイパスがオン(エフェクトがかかってない状態)になります。そして“ Cancel ”ボタンを選択し[ENTER]キーを押すと、バイパス・オフ(エフェクトかかった状態)になります。それぞれを聞き比べてください。

④ そのエフェクト・プログラムを構成する各エフェクトとチェインを表示します。
“ (EffectProgramName) ”ボタンを選択し[ENTER]キーを押して、そのエフェクト・プログラムを構成する“ EffectAlgorithm ”ダイアログを表示します。

⑤ 必要に応じてエフェクトを個別にオン/オフします。
各“ (EffectIcon) ”ボタンの下にある“ (Effect On/Off) ”ボタンを選択し[ENTER]キーを押して、オン(反転表示)/オフを切り替えます。

⑥ エフェクトの設定を個別に調整します。
- 調整するエフェクトの“ (EffectIcon) ”ボタンを選択し[ENTER]キーを押します。次図は、“ St.Dly ”を選択したときのダイアログです。
- パラメータを選び、[VALUE]ダイヤルを回して調整します。各パラメータについては、「エフェクト・パラメータ・リスト」（→p.113～）を参照してください。

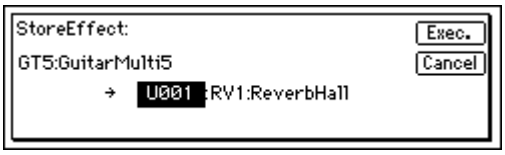


- ダイアログ上の“ Effect On/Off ”でオン/オフを切り替えることによって効果を確認することができます。このオン/オフは、⑤の“ (Effect On/Off) ”ボタンと共通です。一方の設定がもう一方に反映されます。
- 調整が終わったら、“ OK ”ボタンを選択し[ENTER]キーを押します。
  他のエフェクトを調整するときは、“ (EffectIcon) ”ボタンを選択し[ENTER]キーを押してパラメータを調整します。
- “ EffectAlgorithm ”ダイアログで“ OK ”ボタンを選択し[ENTER]キーを押します。

⑦ 調整したエフェクト・プログラムに名前を付けます。
- “ Rename ”ボタンを選択し[ENTER]キーを押して、“ RenameEffect ”ダイアログを表示します。リネームの方法は、「ソングに名前を付ける」(→p.21)を参照してください。
- 名前を付けたら“ OK ”ボタンを選択し[ENTER]キーを押します。

⑧ エフェクト・プログラムを保存します。
- 再生している場合は、[STOP]キーを押して停止します。

- “ Store ”ボタンを選択し[ENTER]キーを押して、“ StoreEffect ”ダイアログを表示します。
- 保存する番号を指定し、“ Exec. ”ボタンを選択し[ENTER]キーを押して保存します。



保存するとその番号に上書きし、以前の設定は消えます。

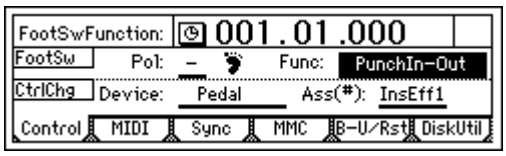
外部からエフェクトをコントロールする

エクスプレッション・ペダル、または外部MIDIコントローラーからインサート・エフェクトをリアルタイムでコントロールすることができます。

コントロールできるエフェクト・パラメータについては、「エフェクト・パラメータ・リスト」(→p.113～)を参照してください。

① **エクスプレッション・ペダル(別売オプション: EXP-2フット・コントローラー)、または外部MIDIコントローラーを接続します。(→p.17)**

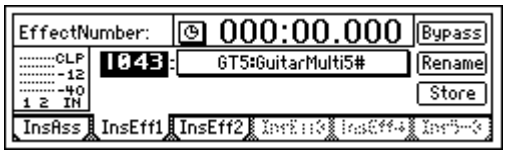
② **エフェクトをコントロールする外部デバイスを選びます。**
- [SYSTEM]“ Control ”タブ・ページを表示します。
- “ Device(CtrlChgDevice) ”で、エクスプレッション・ペダルでコントロールするときは“ **Pedal** ”を、MIDIでコントロールするときはコントロールするMIDIメッセージを選びます。(→p.75)



- “ Device(CtrlChgDevice) ”を“ **Pedal** ”以外のMIDIメッセージでコントロールするときは、[SYSTEM]“ MIDI ”タブ・ページの“ GlobalCh(GlobalChannel) ”で、送信する外部MIDI機器のMIDIチャンネルに合わせます。

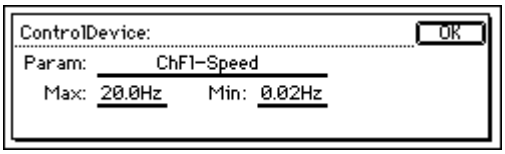
③ **コントロールするインサート・エフェクトを選びます。**
“ Ass(#)(CtrlChgAssign) ”でコントロールするインサート・エフェクトを選びます。

④ **コントロールするエフェクト・プログラムを選びます。**
- ③で選んだインサート・エフェクトを[INSERT EFFECT]“ InsEff1 ”～“ InsEff4 ”タブ・ページから選びます。
- “ EffectNumber ”を選択し、[VALUE]ダイヤルを回してエフェクト・プログラムを選びます。
選択したエフェクトにコントロール機能が含まれ、コントロール可能な条件が整っているとき、そのエフェクト・プログラムの名前の最後に“ # ”が付きます。



⑤ **コントロールするパラメータと範囲を設定します。**
- “ (EffectProgramName) ”ボタンを選択し[ENTER]キーを押します。
そのエフェクト・プログラムを構成する“ Effect Algorithm ”ダイアログが表示されます。

- “ Cntrl Icon ”ボタンを選択し[ENTER]キーを押して、“ ControlDevice ”ダイアログを表示します。



- “ Param ”を選び、[VALUE]ダイヤルを回してコントロールするパラメータを選びます。
- “ Max ”で最大値を、“ Min ”で最小値を、[VALUE]ダイヤルを回して設定します。
- 設定後、“ OK ”ボタンを選択し[ENTER]キーを押します。
- “ EffectAlgorithm ”ダイアログで“ OK ”ボタンを選択し[ENTER]キーを押します。

note 上記の設定を保存する場合は、p.46を参照して、保存してください。

⑥ エクスプレッション・ペダルまたは外部MIDIコントローラーを操作して、エフェクトをコントロールします。

外部のエフェクトを使う

[AUX OUT]端子からセンド出力し、外部エフェクトをかけます。そして、外部エフェクト出力を[INPUT 1]～[INPUT 4]端子へ送り、各チャンネルまたはマスターLR・バスに戻します。

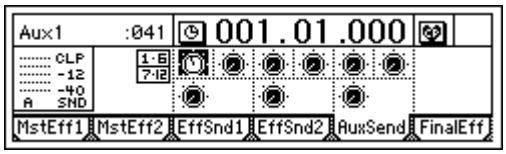
例として、再生音を外部エフェクトに送り、[INPUT 3]と[INPUT 4]端子を使用して、マスターLR・バスに戻す方法を説明します。

① 外部エフェクトを接続します。

D12の[AUX OUT]端子を外部エフェクトのINPUT端子に接続し、外部エフェクトのOUTPUT端子をD12の[INPUT 3]端子と[INPUT 4]端子に接続します。

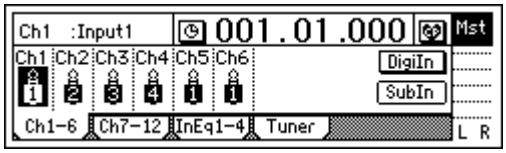
② 再生音を外部エフェクトに送ります。

- [MASTER EFFECT/AUX]“ AuxSend ”タブ・ページを表示します。
- 外部エフェクトに送りたいチャンネルの“ Aux ”を選び、[VALUE]ダイヤルを回して調整します。

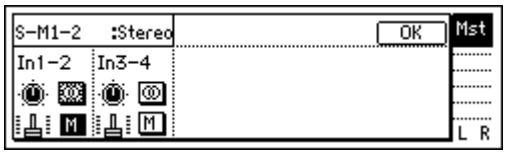


③ 外部エフェクトからの音声を入力します。

- [INPUT]“ Ch1－6 ”、“ Ch7－12 ”タブ・ページを表示します。



- “ SubIn ”ボタンを選択し[ENTER]キーを押して、ダイアログを表示します。“ In3－4 ”の“ Fader ”で戻りレベルを、“ Balance ”で戻りバランスを調整します。(→p.50, 102)



STEP9　ミックス・ダウン

録音した各トラックの音声をEQやフェーダー、エフェクトなどを調整し、2トラックにまとめオリジナルCDの作成や2チャンネルのレコーダー(DATレコーダー、MDレコーダー、カセット・テープ・レコーダーなど)に最終的なソングとして録音します。この作業を**ミックス・ダウン**といいます。

1．オーディオCD作成

D12に録音したソングをCD-R/RWドライブを使用して、オリジナルのCDを作成することができます。

オーディオCDの作成には、作成するソング(2chの合計)と同じ容量の空き容量がハード・ディスクに必要です。例えば、5分のソングのオーディオCDを作成する場合は、モノラルで10分間録音可能な空き容量が必要です。

① 完成したソングを確認します。
各トラックの音量、定位などを各フェーダー、ツマミで調整し、再生して確認してください。

note 登録したシーンを有効にする場合は、[SCENE]“ ReadDel ”タブ・ページの“ SceneRead ”を“ On ”にしてください。

② 2トラックにバウンス録音します。
「5. 複数のトラックを2つにまとめる: バウンス」(→p.29)を参照して、トラック1、2にバウンスします。

note 先頭(ゼロ時間)に無音時間が無いソングをCDに書き込んだ場合、CD再生時に曲の先頭の音が欠ける場合があります。このようなときは1、2トラックにミックス・ダウンしたオーディオ・データの先頭(ゼロ時間)に、0.5秒程度の無音を挿入してください。(→p.52、82“ InsertTrack ”)

③ CD-R/RWドライブにディスクを挿入します。
外部ドライブを使用するときは「3. 外部ドライブの接続方法」(→p.67)を参照してください。

note 外部CD-R/RWドライブのSCSI IDは**6**に設定してください。

④ [SONG]“ CDR/RW ”タブ・ページを選びます。
“ CD-R/RW Infomation ”に“ BlankDisc ”または“ ソング番号 ”が表示されていることを確認してください。

⑤ 書き込みを実行します。

- “ WriteToCD“ ボタンを選択し[ENTER]キーを押します。
- 書き込み速度を選択します。
  4X: 4倍速で書き込みを実行します。
  2X: 2倍速で書き込みを実行します。

“ 4X ”で書き込みを行う場合は4倍速対応のドライブを使用してください。

- “ Obey Copyright Rules ”(著作権に従ってください)というメッセージが表示されます。

取扱説明書の「著作権について」(→p.1)をよく読んで、許諾条件に同意するならば、“ AreYouSure? ”の表示後、“ Yes ”ボタンを選択し[ENTER]キーを押します。
CDへの書き込みが開始されます。

note 書き込み中に“ Abort ”ボタンを選び[ENTER]キーを押すと、書き込みが中止されます。ただし不完全なディスクになります。

⑥ 作成を終了します。
書き込みが終了すると“ Completed ”と表示されます。“ OK ”ボタンを選択し[ENTER]キーを押してください。

⑦ 他のソングを続けて書き込むときは、②、④～⑥の操作で書き込みます。
書き込まれる位置は、CD-R/RWの最後のソングの後ろです。

⑧ ファイナライズを実行します。
作成したCD-R/RWをオーディオCDプレーヤーで再生するときは、停止後、“ Final ”ボタンを選択し[ENTER]キーを押してファイナライズを実行してください。

ファイナライズを実行したディスクには、ソングを追加書き込みできません。そのため、そのディスクにすべてのソングを書き込んだ後にファイナライズを実行してください。

⑨ 書き込んだ内容を確認します。
“ ▷/□ ”ボタンを選択し[ENTER]キーを押して再生し、正しく書き込まれたかを確認してください。

ファイナライズを実行する前のディスクでは、ソングの最後の一部が再生されないことがあります。

ドライブによっては、CDの再生をすることができない場合があります。

⑩ オーディオCDプレーヤーで再生して確認します。
CD-R/RWのメディアは、推奨メディアの使用時でもオーディオCDプレーヤーによっては、再生できない場合があります。

note CD-RWメディアはオーディオCDプレーヤーで再生できないことがあるため、CD-Rメディアを使用することをお勧めします。

2．マスター・テープへの録音

① **完成したソングを確認します。**
各トラックの音量、定位などを各フェーダー、ツマミで調整し、再生して確認してください。

② **外部録音機器と接続します。**
「ミックス・ダウンをするときの接続」(→p.18)を参照してください。

③ **外部録音機器に録音します。**
- D12のソングを再生し、外部レコーダー側の録音レベルを調整します。
- 外部レコーダーを録音開始して、D12を再生します。

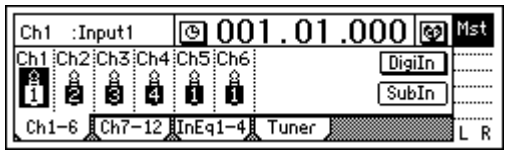
note プログラム・プレイ機能を使用すると好みの順番でソングを連続再生することが可能です(→p.33)。

3．サブ入力の使用

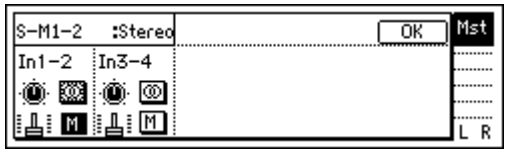
任意のアナログ入力([INPUT 1/GUITAR IN]～[INPUT 4])をサブ入力として、直接マスター・バスに音声を送り込むことができます。
- 完成したソングと外部シーケンサーを同期再生し、その楽器音をサブ入力することができます。
- [AUX OUT]端子から出力した音声に外部エフェクトをかけ、戻り音声をサブ入力することができます。

① **アナログ入力に外部音源などを接続します。**
[INPUT 1/GUITAR IN]～[INPUT 4]に入力します。

② **サブ入力を設定します。**
- [INPUT]“ Ch1－6 ”または“ Ch7－12 ”タブ・ページを表示します。



- “ SubIn ”ボタンを選択し[ENTER]キーを押して、“ サブ入力設定 ”画面を表示します。



- 接続した入力の“ M(ミュート) ”ボタンを“ **Off** ”にします。
- “ Fader ”アイコンを選択し、[VALUE]ダイアルを回して値を上げて音声を入力します。
- 入力がモノラルの場合は、“ Stereo/Mono ”ボタンを選択し[ENTER]キーを押して、“ **Mono** ”にすると音声がLR両方のバスに送られます。

STEP10 トラックの編集

1．トラックの編集方法

トラック編集には、以下の編集機能があります。

コピー・トラック: トラックのコピー
インサート・トラック: 空白の挿入
イレース・トラック: トラックの消去
デリート・トラック: トラックの削除
リバース・トラック: トラックの逆回転
オプティマイズ・トラック: トラックの最適化
スワップ・トラック: トラックの交換
エキスパンジョン/コンプレッション・トラック: トラックの伸張/圧縮
コピー・ホール・トラック: トラック全体のコピー
スワップ・ホール・トラック: トラック全体の交換
フェード・トラック: フェードイン/フェードアウト
ノーマライズ・トラック: レベルの適正化

ハード・ディスクの空き容量が少ないとトラック編集が行えないことがあります。トラック編集に必要な空き容量(IN－OUTもしくはTO－END の時間)を確保してください。

トラックの基本的な編集方法

① 編集する区間(時刻)を設定します。

- トラックを編集するために、編集するトラックの区間(時刻)をあらかじめ登録します。
- 登録したい時刻へ移動します。
- [STORE]キーを押し、次のいずれかのキーを押すと、それぞれの時刻が登録されます。
  [IN/LOC1]キー: IN時刻
  [OUT/LOC2]キー: OUT時刻
  [TO/LOC3]キー: TO時刻
  [END/LOC4]キー: END時刻

IN、OUT、TO、END時刻は各編集時、次のような機能になります。

各編集時のIN、OUT、TO、END時刻の機能

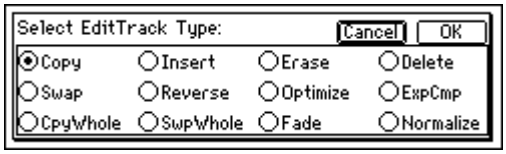
	IN	OUT	TO	END
コピー・トラック	コピー元のコピー開始時刻	コピー元のコピー終了時刻	コピー先開始時刻	―――
インサート・トラック	空白挿入開始時刻	空白挿入終了時刻	―――	―――
イレース・トラック	消去開始時刻	消去終了時刻	―――	―――
デリート・トラック	削除開始時刻	削除終了時刻	―――	―――
スワップ・トラック	交換開始時刻	交換終了時刻	―――	―――
リバース・トラック	逆転開始時刻	逆転終了時刻	逆転結果コピー先開始時刻	―――
オプティマイズ・トラック	最適化開始時刻	最適化終了時刻	―――	―――
エキスパンジョン・コンプレッション・トラック	伸長/圧縮開始時刻	伸長/圧縮終了時刻	伸長/圧縮先開始時刻 および 伸長/圧縮結果コピー先開始時刻	伸長/圧縮先終了時刻
フェード・トラック	フェード開始時刻	フェード終了時刻	―――	―――
ノーマライズ・トラック	適正化開始時刻	適正化終了時刻	―――	―――

note “ EditType ”によっては“ Wave ”ボタンが表示され、波形を見ながら、より細かな位置を設定できます。(→p.82)

② [TRACK]“ EditTrk ”タブ・ページを表示します。

③ コピーや空白の挿入など編集するタイプを選びます。

“ EditType ”を選びます。“ ▶ ”ボタンの右側を選択して、[VALUE]ダイヤルを回して、編集するタイプを選びます。また、“ ▶ ”ボタンを選択して[ENTER]キーを押して、“ Select EditTrack Type ”を表示し、編集するタイプを選ぶこともできます。

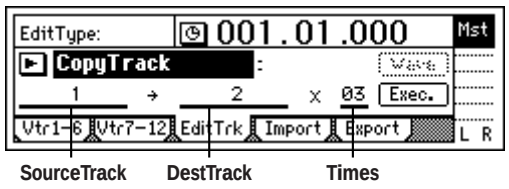


④ 編集するトラックを選びます。

選ぶ“ EditType ”によってLCD画面の表示が異なります。②図は“ EditType ”で“ CopyTrack ”を選んだときの表示です。

“ CopyTrack ”は、コピー元のトラックを“ SourceTrack ”で、コピー先のトラックを“ DestTrack ”で、コピー回数を“ Times ”で指定します。

note “ Wave ”で編集する区間を波形を見ながら設定することができます。



⑤ 指定したトラック編集を実行します。

“ Exec. ”ボタンを選択し[ENTER]キーを押すと、指定したトラック編集を実行します。

④図の場合、トラック1のIN－OUT区間のデータが、トラック2のTO時刻からそれ以降に3回コピーされます。

2．トラック編集例

トラックのコピー：コピー・トラック

コピー・トラックは、録音したトラック・データの指定した範囲（IN－OUT）を他の時刻（TO）にコピーします。

- IN－OUT区間を1回だけでなく、複数回、連続してコピーすることができます。
- 1つのトラックだけでなく、複数のトラック・データを同時にコピーすることができます。
- クリップ・ボードを使うことによって、他のソングにトラック・データをコピーすることができます。

次のような使用例があります。

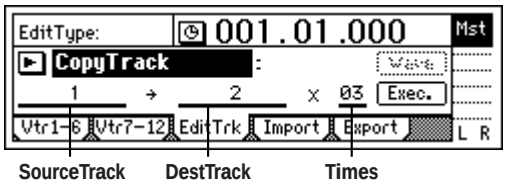
- 数小節のフレーズ（ドラム・パターンなど）を何度も繰り返しコピーして、1曲分のトラックとして作成します。
- 曲の1番をコピーして2番を作成します。
- あるトラックに気に入ったフレーズを録音しておき、他のトラックやソングにコピーして使用します。

同じソング内でのトラックのコピー方法

トラック1のIN－OUT間を、トラック2のTO時刻に3回コピーします。

① **IN、OUT、TO時刻を登録します。(→p.97)**

② **コピーを選びます。**
[TRACK]“ EditTrk ”タブ・ページの“ EditType ”で“ CopyTrack ”を選びます。



③ **コピー元のトラック番号を選びます。**
“ SourceTrack ”でトラック“ 1 ”を選びます。

④ **コピー先のトラック番号を選びます。**
“ DestTrack ”でトラック“ 2 ”を選びます。

note コピー元で複数のトラックを設定したときは、そのトラック数と同じトラック数のコピー先を指定してください。

⑤ **コピー回数を指定します。**
“ Times ”でコピー回数“ 3 ”を選びます。

⑥ **編集を実行します。**
“ Exec. ”ボタンを選択し[ENTER]キーを押します。“ AreYouSure? ”の表示後、“ Yes ”ボタンを選択し[ENTER]キーを押すと編集が実行されます。
編集が終了すると“ Completed ”と表示されますので、“ OK ”ボタンを選択し[ENTER]キーを押します。
コピー先トラックに上書きされます。

⑦ **確認します。**
[TO/LOC3]キーを押してTO時刻から再生し、コピーが正しく行われたかを確認してください。
アンドゥで実行前の状態に戻すことができます。(→p.99)

他のソングのトラックへのコピー方法

ソング001のトラック1のIN－OUT間を、ソング002のトラック2のTO時刻に1回コピーします。

① **ソング001を選びます。**

② **IN、OUT時刻を登録します。(→p.97)**

③ **コピーを選びます。**
[TRACK]“ EditTrk ”タブ・ページの“ EditType ”で“ CopyTrack ”を選びます。

④ **コピー元のトラック番号を選びます。**
“ SourceTrack ”でトラック“ 1 ”を選びます。

⑤ **コピー先のトラック番号にクリップ・ボードを選びます。**
“ DestTrack ”で“ Clip ”を選びます。

⑥ **コピーを実行します。**
「同じソング内でのトラックのコピー方法」の操作⑥を参照してください。
クリップ・ボードのデータは上書きされます。

⑦ **ソング002を選びます。**

⑧ **TO時刻を登録します。(→p.97)**

⑨ **コピーを選びます。**
[TRACK]“ EditTrk ”タブ・ページで“ EditType ”に“ CopyTrack ”を選びます。

⑩ **コピー元のトラック番号にクリップ・ボードを選びます。**
“ SourceTrack ”で“ Clip1 ”を選びます。数字はクリップ内のトラック数を示しています。

⑪ **コピー先のトラック番号を選びます。**
“ DestTrack ”でトラック“ 2 ”を選びます。

⑫ **コピー回数を指定します。**
“ Times ”で、コピー回数“ 1 ”を選びます。

⑬ **コピーを実行します。**
「同じソング内でのトラックのコピー方法」の操作⑥を参照してください。
コピー先のトラックに上書きされます。

⑭ **正しくコピーされたことを確認してください。**
[TO/LOC3]キーを押してTO時刻から再生し、コピーが正しく行われたかを確認してください。
アンドゥで実行前の状態に戻すことができます。(→p.99)
外部ドライブを使用する場合、ドライブを切り替えたときにクリップ・ボードのデータは消去されます。

空白の挿入：インサート・トラック

インサート・トラックは、録音したトラック・データの指定した範囲(IN－OUT)に空白を挿入します。挿入された空白以降のトラック・データは後退します。

- 一つのトラックだけでなく、同時に複数のトラックに空白を挿入することができます。

次のような使用例があります。

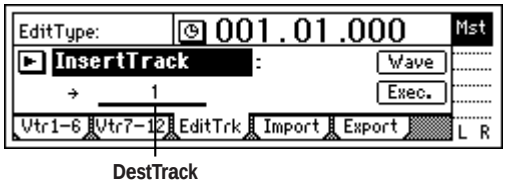
- 演奏データの途中にフレーズを追加したいときに、そのフレーズ分の長さだけの空白を挿入し、その箇所に録音をします。

空白を挿入(インサート)する方法

トラック１のIN－OUT間に空白を挿入します。

① **IN、OUT時刻を登録します。(→p.97)**

② **インサートを選びます。**
[TRACK]“ EditTrk ”タブ・ページの“ EditType ”で“ InsertTrack ”を選びます。



③ **空白を挿入する先のトラック番号を選びます。**
“ DestTrack ”でトラック“ 1 ”を選びます。

④ **編集を実行します。**
“ Exec. ”ボタンを選択し[ENTER]キーを押します。“ AreYouSure? ”の表示後、“ Yes ”ボタンを選択し[ENTER]キーを押すと編集が実行されます。
編集が終了すると“ Completed ”と表示されますので、“ OK ”ボタンを選択し[ENTER]キーを押します。

⑤ **確認します。**
[IN/LOC1]キーを押してIN時刻から再生し、空白の挿入が正しく行われたかを確認してください。
アンドゥで実行前の状態に戻すことができます。(→p.99)

トラックの消去：イレース・トラック

イレース・トラックは、録音したトラック・データの指定した範囲(IN－OUT)を消去します。消去すると、その区間の元のデータは空白になります。

note デリート・トラック(削除)とは異なり、OUT時刻以降にあったデータは前に移動しません。

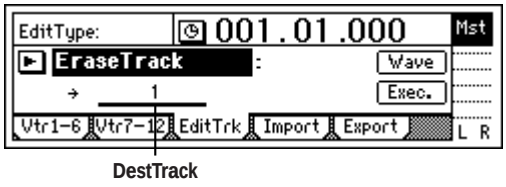
- 一つのトラックだけでなく、同時に複数のトラックのIN－OUT区間を消去することができます。

トラック・データを消去(イレース)する方法

トラック１のIN－OUT間を消去します。

① **IN、OUT時刻を登録します。(→p.97)**

② **消去を選びます。**
[TRACK]“ EditTrk ”タブ・ページの“ EditType ”で“ EraseTrack ”を選びます。



③ **消去先のトラック番号を選びます。**
“ DestTrack ”でトラック“ 1 ”を選びます。

④ **編集を実行します。**
“ Exec. ”ボタンを選択し[ENTER]キーを押します。“ AreYouSure? ”の表示後、“ Yes ”ボタンを選択し[ENTER]キーを押すと編集が実行されます。
編集が終了すると“ Completed ”と表示されますので、“ OK ”ボタンを選択し[ENTER]キーを押します。

⑤ **確認します。**
[IN/LOC1]キーを押してIN時刻から再生し、消去が正しく行われたかを確認してください。
アンドゥで実行前の状態に戻すことができます。(→p.99)

トラックの削除：デリート・トラック

デリート・トラックは、録音したトラック・データの指定した範囲(IN－OUT)を削除します。削除すると、その区間の後ろ(OUT時刻以降)のデータが前に移動します。

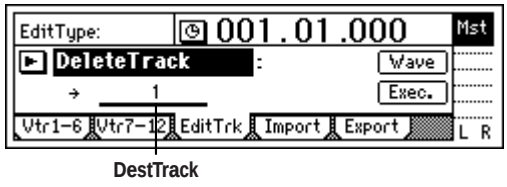
- 一つのトラックだけでなく、同時に複数のトラックのIN－OUT区間を削除することができます。

トラック・データを削除(デリート)する方法

トラック１のIN－OUT間を削除します。

① **IN、OUT時刻を登録します。(→p.97)**

② **デリートを選びます。**
[TRACK]“ EditTrk ”タブ・ページの“ EditType ”で“ DeleteTrack ”を選びます。



③ **削除先のトラック番号を選びます。**
“ DestTrack ”でトラック“ 1 ”を選びます。

④ **編集を実行します。**
“ Exec. ”ボタンを選択し[ENTER]キーを押します。“ AreYouSure? ”の表示後、“ Yes ”ボタンを選択し[ENTER]キーを押すと編集が実行されます。
編集が終了すると“ Completed ”と表示されますので、“ OK ”ボタンを選択し[ENTER]キーを押します。

⑤ **確認します。**
[IN/LOC1]キーを押してIN時刻から再生し、削除が正しく行われたかを確認してください。
アンドゥで実行前の状態に戻すことができます。(→p.99)

トラックの逆回転：リバース・トラック

録音したトラック・データの指定した範囲(IN－OUT)を、他のトラックのTO時刻に逆回転して再生した音声をコピーします。

- IN－OUT区間を１回だけでなく、複数回、連続してコピーすることができます。
- 一つのトラックだけでなく、複数のトラックのデータを同時にコピーすることができます。

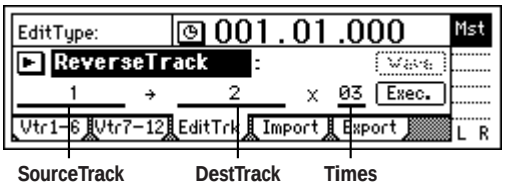
トラック・データをリバースしてコピーする方法

トラック１のIN－OUT間をトラック２のTO時刻にリバースして、３回コピーします。

① **IN、OUT、TO時刻を登録します。(→p.97)**

② **リバースを選びます。**

[TRACK]“ EditTrk ”タブ・ページの“ EditType ”で“ ReverseTrack ”を選びます。



③ **リバース元のトラック番号を選びます。**
“ SourceTrack ”でトラック“ 1 ”を選びます。

④ **リバース先のトラック番号を選びます。**
“ DestTrack ”でトラック“ 2 ”を選びます。

⑤ **コピー回数を指定します。**
“ Times ”で、コピー回数“ 3 ”を選びます。

⑥ **編集を実行します。**
“ Exec. ”ボタンを選択し[ENTER]キーを押します。
“ AreYouSure? ”の表示後、“ Yes ”ボタンを選択し[ENTER]キーを押すと編集が実行されます。
編集が終了すると“ Completed ”と表示されますので、“ OK ”ボタンを選択し[ENTER]キーを押します。

⑦ **確認します。**
[TO/LOC3]キーを押してTO時刻から再生し、編集が正しく行われたかを確認してください。
アンドゥで実行前の状態に戻すことができます。(→p.99)

この編集は、指定範囲(IN－OUT)が長いほど作業終了(“ Completed ”)までの時間が長くなります。

トラックの最適化：オプティマイズ・トラック

録音したトラック・データの指定した範囲(IN－OUT)を、最適化(オプティマイズ)します。

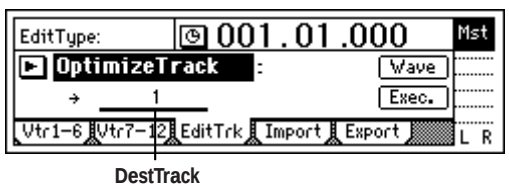
短い時間の単位で、何度も録音、編集などをして細かいデータを密集させると、ディスク・アクセスが頻繁に行われ、音とびが発生したり、“ DiskBusy ”を表示して、再生できなくなることがあります。そのときデータの密集した部分を最適化(オプティマイズ)することによって再生を可能にします。

トラック・データを最適化(オプティマイズ)する方法

トラック１のIN－OUT間を最適化します。

① **IN、OUT時刻を登録します。**
“ DiskBusy ”が出始める少し前の時刻にINと、出なくなる時刻にOUTを登録します。(→p.97)

② **オプティマイズを選びます。**
[TRACK]“ EditTrk ”タブ・ページの“ EditType ”で“ OptimizeTrack ”を選びます。



③ **最適化先のトラック番号を選びます。**
データが密集していると思われるトラックを探し(ここではトラック1とする)、“ DestTrack ”でトラック“ 1 ”を選びます。

④ **編集を実行します。**
“ Exec. ”ボタンを選択し[ENTER]キーを押します。
“ AreYouSure? ”の表示後、“ Yes ”ボタンを選択し[ENTER]キーを押すと編集が実行されます。
編集が終了すると“ Completed ”と表示されますので、“ OK ”ボタンを選択し[ENTER]キーを押します。

⑤ **確認します。**
[IN/LOC1]キーを押してIN時刻から再生し、“ Disk Busy ”が表示されないで再生が正しく行われれば最適化は成功です。
アンドゥで実行前の状態に戻すことができます。(→p.99)

この編集は、指定範囲(IN－OUT)が長いほど作業終了(“ Completed ”)までの時間が長くなります。

トラックの交換：スワップ・トラック

録音したトラック・データの指定した範囲(IN－OUT)を、他のトラック・データの同じ区間と交換(スワップ)します。

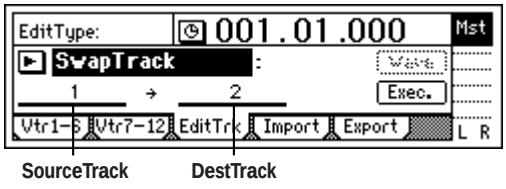
- 一つのトラックだけでなく、同時に複数のトラックを交換することができます。

トラック・データを交換(スワップ)する方法

トラック１とトラック２のIN－OUT間を交換します。

① **IN、OUT時刻を登録します。(→p.97)**

② **スワップを選びます。**
[TRACK]“ EditTrk ”タブ・ページの“ EditType ”で“ SwapTrack ”を選びます。



③ **交換元のトラック番号を選びます。**
“ SourceTrack ”でトラック“ 1 ”を選びます。

④ **交換先のトラック番号を選びます。**
“ DestTrack ”でトラック“ 2 ”を選びます。

⑤ **編集を実行します。**
“ Exec. ”ボタンを選択し[ENTER]キーを押します。
“ AreYouSure? ”の表示後、“ Yes ”ボタンを選択し[ENTER]キーを押すと編集が実行されます。
編集が終了すると“ Completed ”と表示されますので、“ OK ”ボタンを選択し[ENTER]キーを押します。

⑥ **正しく交換されたかを確認してください。**
[IN/LOC1]キーを押してIN時刻から再生し、交換が正しく行われたかを確認してください。
アンドゥで実行前の状態に戻すことができます。(→p.99)

トラックの伸張/圧縮: エキスパンジョン/コンプレッション・トラック

録音したトラック・データの指定した範囲(IN－OUT)を、任意のトラックの範囲(TO－END)に伸長/圧縮します。

- 元データを残したまま、別のトラックに時間を伸長/圧縮変換した結果を生成できます。
- ピッチを変換する/しないを選択できます。
- 一つのトラックだけでなく、隣り合ったトラック・データを同時に変換することができます。
- 生成したデータは複数回、連続してコピーすることができます。

次のような使用例があります。

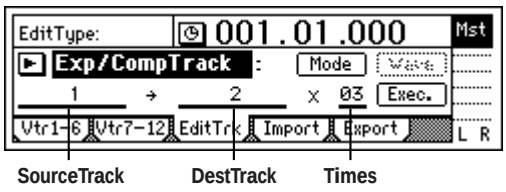
- テンポの違うドラム・ループなどを同じテンポに合わせます。
- フレーズをある時間内に収めます。

トラック・データを伸長(エクスパンジョン)/圧縮(コンプレッション)しコピーする方法

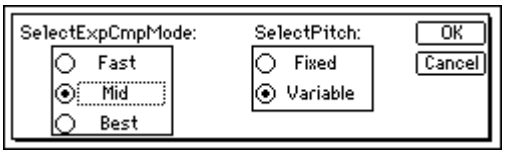
トラック1のIN－OUT間を、トラック2のTO－END間の長さにピッチを変えずに変換し、そこに3回コピーします。

① **IN、OUTおよびTO、END時刻を登録します。(→p.97)**

② **エクスパンジョン/コンプレッションを選びます。**
[TRACK]“ EditTrk ”タブ・ページの“ EditType ”で“ Exp/CompTrack ”を選びます。



③ **エクスパンジョン/コンプレッション・モードを選びます。**
“ Mode ”ボタンを選択し[ENTER]キーを押し、ダイアログを表示します。



ここでは“ Fast ”と“ Fixed ”を選び、“ OK ”ボタンを選択し[ENTER]キーを押して[TRACK]“ EditTrk ”タブ・ページへ戻ります。

④ **エクスパンジョン/コンプレッション元のトラック番号を選びます。**
“ SourceTrack ”でトラック“ 1 ”を選びます。

⑤ **エクスパンジョン/コンプレッション先のトラック番号を選びます。**
“ DestTrack ”でトラック“ 2 ”を選びます。

⑥ **コピー回数を選択します。**
“ Times ”で、コピー回数“ 3 ”を選びます。

⑦ **編集を実行します。**
“ Exec. ”ボタンを選択し[ENTER]キーを押します。
“ AreYouSure? ”の表示後、“ Yes ”ボタンを選択し[ENTER]キーを押すと編集が実行されます。
編集が終了すると“ Completed ”と表示されますので、“ OK ”ボタンを選択し[ENTER]キーを押します。

⑧ **確認します。**
[TO/LOC3]キーを押してTO時刻から再生し、伸長/圧縮が正しく行われたかを確認します。
アンドゥで実行前の状態に戻すことができます。(→p.99)

この編集は、指定範囲(IN－OUT)が長いほど作業終了(“ Completed ”)までの時間が長くなります。

トラック全体のコピー/Vトラックへのコピー: コピー・ホール・トラック

録音したトラック・データ全体(最初から最後まで)を他のトラック全体にコピーします。

- 一つのトラックだけでなく、複数のトラック分を同時に実行できます。
- 現在選択中のVトラックをその他の複数のVトラックにコピーできます。

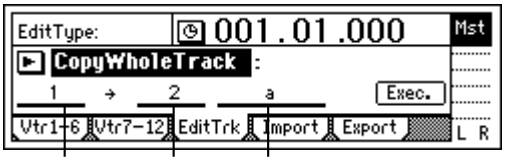
次のような使用例があります。

- 一つのトラックを複数のバーチャル・トラックにあらかじめコピーし、その一部が異なるテイク違いを次々に作成します。

トラック全体のコピーする方法

トラック1をトラック2のVトラック“ a ”(=現在選択中)にコピーします。

① **コピー・ホールを選びます。**
[TRACK]“ EditTrk ”タブ・ページの“ EditType ”で“ CopyWholeTrack ”を選びます。



② **コピー元のトラック番号を選びます。**
“ SourceTrack ”でトラック“ 1 ”を選びます。

③ **コピー先のトラック番号を選びます。**
“ DestTrack ”でトラック“ 2 ”を選びます。

④ **コピー先のVトラックを選びます。**
“ DestVTrack ”でVトラック“ a ”を選びます。

⑤ **編集を実行します。**
“ Exec. ”ボタンを選択し[ENTER]キーを押します。
“ AreYouSure? ”の表示後、“ Yes ”ボタンを選択し[ENTER]キーを押すと編集が実行されます。
編集が終了すると“ Completed ”と表示されますので、“ OK ”ボタンを選択し[ENTER]キーを押します。

⑥ **確認します。**
ソングの先頭から再生し、コピーが正しく行われたかを確認します。
アンドゥで実行前の状態に戻すことができます。(→p.99)

Vトラックにコピーする方法

トラック1のVトラック“ a ”(=現在選択中)をトラック1のVトラック“ b ”にコピーします。

① **コピー先を確認します。**
[TRACK]“ Vtr1－6 ”タブ・ページで、トラック1のVトラック“ b ”が空白または消してもよい(上書き可能な)トラックかを確認します。確認後、“ a ”に必ず戻してください。(→p.81)

② **コピー・ホールを選びます。**
[TRACK]“ EditTrk ”タブ・ページの“ EditType ”で“ CopyWholeTrack ”を選びます。

③ **コピー元のトラック番号を選びます。**
“ SourceTrack ”でトラック“ 1 ”を選びます。

④ **コピー先のトラック番号を選びます。**
“ DestTrack ”でトラック“ 1 ”を選びます。

⑤ **コピー先のVトラックを選びます。**
“ DestVTrack ”でVトラック“ b ”を選びます。

⑥ **編集を実行します。**
“ Exec. ”ボタンを選択し[ENTER]キーを押します。
“ AreYouSure? ”の表示後、“ Yes ”ボタンを選択し[ENTER]キーを押すと編集が実行されます。
編集が終了すると“ Completed ”と表示されますので、“ OK ”ボタンを選択し[ENTER]キーを押します。

⑦ **[TRACK]“ Vtr1－6 ”タブ・ページで、トラック1のVトラック“ b ”を選びます。**

⑧ **確認します。**
ソングの先頭から再生し、コピーが正しく行われたかを確認します。
アンドゥで実行前の状態に戻すことができます。(→p.99)
このときトラック1のVトラックを“ a ”に戻してください。

トラック全体の交換/Vトラックとの交換：スワップ・ホール・トラック

録音したトラック・データ全体(最初から最後まで)を他のトラック・データ全体と交換(スワップ)します。

- 一つのトラックだけでなく、複数のトラック分を同時に実行できます。

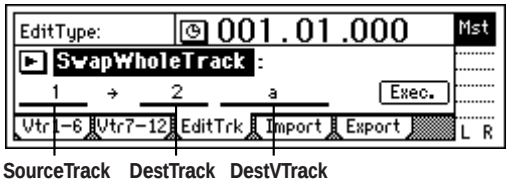
次のような使用例があります。

- 録音したトラックを種類別等に並べ直します。
- 異なるVトラックにまたがってしまったデータをVトラック“ a ”などに並べ直します。

トラック全体の交換

トラック1をトラック2の選択中のVトラック“ a ”と交換します。

① **スワップ・ホールを選びます。**
[TRACK]“ EditTrk ”タブ・ページの“ EditType ”で“ SwapWholeTrack ”を選びます。



② **交換元のトラック番号を選びます。**
“ SourceTrack ”でトラック“ 1 ”を選びます。

③ **交換先のトラック番号を選びます。**
“ DestTrack ”でトラック“ 2 ”を選びます。

④ **交換先のVトラックを選びます。**
“ DestVTrack ”でVトラック“ a ”を選びます。

⑤ **編集を実行します。**
“ Exec. ”ボタンを選択し[ENTER]キーを押します。
“ AreYouSure? ”の表示後、“ Yes ”ボタンを選択し[ENTER]キーを押すと編集が実行されます。
編集が終了すると“ Completed ”と表示されますので、“ OK ”ボタンを選択し[ENTER]キーを押します。

⑥ **確認します。**
ソングの先頭から再生し、交換が正しく行われたかを確認します。
アンドゥで実行前の状態に戻すことができます。(→p.99)

Vトラックとの交換

現在選択中のトラック1のVトラック“ a ”をトラック1のVトラック“ b ”と交換します。

① **交換先を確認します。**
[TRACK]“ Vtr1－6 ”タブ・ページでトラック1のVトラック“ b ”が交換したいトラックかを確認します。確認後、“ a ”に必ず戻してください。(→p.81)

② **スワップ・ホールを選びます。**
[TRACK]“ EditTrk ”タブ・ページの“ EditType ”で“ Swap WholeTrack ”を選びます。

③ **交換元のトラック番号を選びます。**
“ SourceTrack ”でトラック“ 1 ”を選びます。

④ **交換先のトラック番号を選びます。**
“ DestTrack ”でトラック“ 1 ”を選びます。

⑤ **交換先のVトラックを選びます。**
“ DestVTrack ”でVトラック“ b ”を選びます。

⑥ **編集を実行します。**
“ Exec. ”ボタンを選択し[ENTER]キーを押します。
“ AreYouSure? ”の表示後、“ Yes ”ボタンを選択し[ENTER]キーを押すと編集が実行されます。
編集が終了すると“ Completed ”と表示されますので、“ OK ”ボタンを選択し[ENTER]キーを押します。

⑦ **[TRACK]“ Vtr1－6 ”タブ・ページで、トラック1のVトラックを“ b ”を選びます。**

⑧ **確認します。**
ソングの先頭から再生し、交換が正しく行われたかを確認します。
アンドゥで実行前の状態に戻すことができます。(→p.99)
このとき、トラック1のVトラックを“ a ”に戻してください。

フェードイン/フェードアウト：フェード・トラック

録音したトラック・データの指定した範囲(IN－OUT)を、フェードイン、フェードアウトします。両方を組み合わせて使用することでクロスフェードすることもできます。

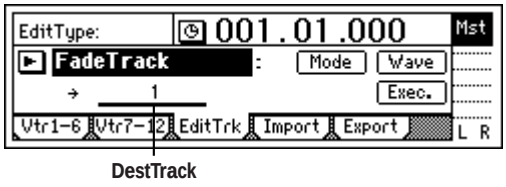
- IN−OUT区間をフェードイン、フェードアウトすることができます。
- 一つのトラックだけでなく、複数のトラックのデータを同時にフェードイン、フェードアウトすることができます。

フェードインする方法

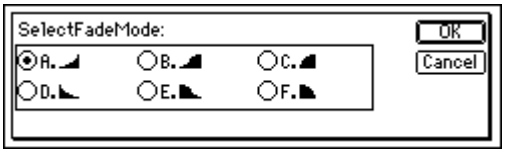
トラック１のIN－OUT間をフェードインします。

① **IN、OUT時刻を登録します。**
フェードイン開始時刻と、終了時刻を登録します。(→p.97)

② **フェードインを選びます。**
[TRACK]“ EditTrk ”タブ・ページの“ EditType ”で、“ FadeTrack ”を選びます。



③ **フェードイン・カーブを選びます。**
“ Mode ”ボタンを選び[ENTER]キーを押し、ダイアログを表示します。



ここでは“ A ”タイプのカーブを選び、"OK"ボタンを選択し[ENTER]キーを押して[TRACK]“ EditTrk ”タブページへ戻ります。

④ **フェードイン先のトラック番号を選びます。**
“ DestTrack ”でトラック“ 1 ”を選びます。

⑤ **編集を実行します。**
“ Exec. ”ボタンを選択し[ENTER]キーを押します。“ AreYouSure? ”の表示後、“ Yes ”ボタンを選択し[ENTER]キーを押すと編集が実行されます。
編集が終了すると“ Completed ”と表示されますので、“ OK ”ボタンを選択し[ENTER]キーを押します。

⑥ **確認します。**
[IN/LOC1]キーを押してIN時刻から再生し、フェードインが正しく行われたかを確認してください。アンドゥで実行前の状態に戻すことができます。

この編集は、指定範囲(IN－OUT)が長いほど作業終了(“ Completed ”)までの時間が長くなります。

フェードアウトする方法

トラック１のIN-OUT間をフェードアウトします。

① **IN、OUT時刻を登録します。**
フェードアウト開始時刻と、終了時刻を登録します。(→p.97)

② **フェードアウトを選びます。**
[TRACK]“ EditTrk ”タブページの“ EditType ”で、“ FadeTrack ”を選びます。

③ **フェードアウトカーブを選びます。**
“ Mode ”ボタンを選択し[ENTER]キーを押し、ダイアログを表示します。ここでは“ D ”タイプのカーブを選び、“ OK ”ボタンを選択し[ENTER]キーを押して[TRACK]“ EditTrk ”タブ・ページへ戻ります。

④ **フェードアウト先のトラック番号を選びます。**
“ DestTrack ”でトラック“ 1 ”を選びます。

⑤ **編集を実行します。**
“ Exec. ”ボタンを選択し[ENTER]キーを押します。“ AreYouSure? ”の表示後、“ Yes ”ボタンを選択し[ENTER]キーを押すと編集が実行されます。
編集が終了すると“ Completed ”と表示されますので、“ OK ”ボタンを選択し[ENTER]キーを押します。

⑥ **確認します。**
[IN/LOC1]キーを押してIN時刻から再生し、フェードアウトが正しく行われたかを確認してください。

note アンドゥで実行前の状態に戻すことができます。(→p.99)

この編集は、指定範囲(IN－OUT)が長いほど作業終了(“ Completed ”)までの時間が長くなります。

適正レベルに増幅:ノーマライズ・トラック

録音したレベルが低い場合などに、録音したトラック・データの指定した範囲(IN−OUT)を、クリップしない適正な音量に増幅することができます。

- IN−OUT区間でオーディオ・データのピーク値を検索し、そのレベルが最大になるようにIN−OUT区間のオーディオ・レベルを増幅します。
- 一つのトラックまたは、隣り合ったトラック・データを同時にノーマライズすることができます。

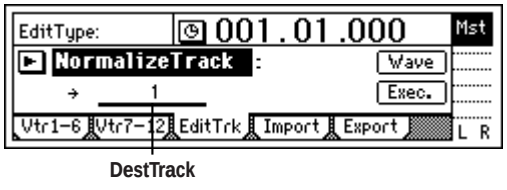
極端にレベルが低い録音データをノーマライズすると、その範囲に含まれるノイズも同様に増幅します。

ノーマライズする方法

トラック１のIN－OUT間をノーマライズします。

① **IN、OUT時刻を登録します。**
ノーマライズ開始時刻と、終了時刻を登録します。(→p.97)

② **ノーマライズを選びます。**
[TRACK]“ EditTrk ”タブページの“ EditType ”で、“ NormalizeTrack ”を選びます。



③ **ノーマライズ先のトラック番号を選びます。**
“ DestTrack ”でトラック“ 1 ”を選びます。

④ **編集を実行します。**

“ Exec. ”ボタンを選択し[ENTER]キーを押します。
“ AreYouSure? ”の表示後、“ Yes ”ボタンを選択し[ENTER]キーを押すと編集が実行されます。
編集が終了すると“ Completed ”と表示されますので、“ OK ”ボタンを選択し[ENTER]キーを押します。

⑤ **確認します。**
[IN/LOC1]キーを押してIN時刻から再生し、ノーマライズが正しく行われたかを確認してください。
アンドゥで実行前の状態に戻すことができます。(→p.99)

この編集は、指定範囲(IN-OUT)が長いほど作業終了(“ Completed ”)までの時間が長くなります。

STEP11 ソングの編集

D12では、次のソング編集が行えます。

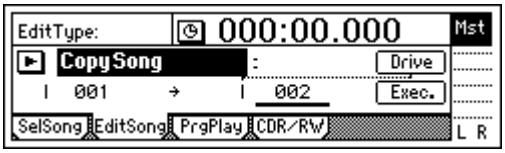
ソング編集はアンドゥ（やり直し）することができません。

1．ソングの編集方法

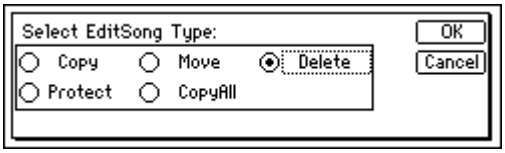
ソングの基本的な編集方法

① **編集するソング(“ CopyAllSongs ”時はドライブ)を選びます。**

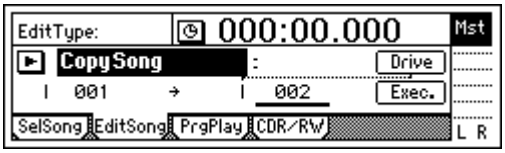
② **[SONG]“ EditSong ”タブ・ページを表示します。**



③ **コピーや削除など編集するタイプを選びます。**
“ EditType ”を選びます。“ ▶ ”ボタンの右側を選択し[ENTER]キー押して、[VALUE]ダイヤルを回して、編集するタイプを選びます。
また、“ ▶ ”ボタンを選択し[ENTER]キーを押して“ Select EditSong Type ”を表示し、編集するタイプを選ぶこともできます。



④ **編集するソングを選びます。**
“ EditType ”ごとにLCD表示が異なります。②図は“ EditType ”が“ CopySong ”のときの表示です。
“ CopySong ”は、①で選んだコピー元のソングが“ SourceSong ”で確認できます。コピー先のドライブを“ Drive ”で、コピー先のソングを“ DestSong ”で指定します。



⑤ **指定したソング編集を実行します。**
“ Exec. ”ボタンを選択し[ENTER]キーを押して、指定したソング編集を実行します。
図の場合、内蔵ハード・ディスクのソング1が、ソング2にコピーされます。実行する前にあったソング2以降のソングは1つずつ後ろに移動します。

2．ソング編集例

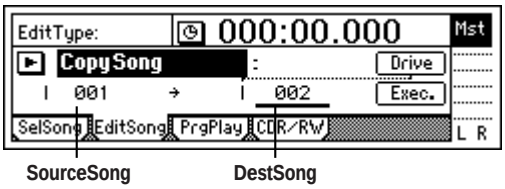
1つのソングをコピーする

選択されているソングを任意のドライブ内のソング番号にコピーします。

- 別のハード・ディスク・ドライブなどに保存用として残すときに使用します。
- 同じ曲のミックスやアレンジの違うものを作成するときに使用します。

① **コピー元のソング(“ SourceSong ”)を選びます。(→p.22)**

② **コピー・ソングを選びます。**
[SONG]“ EditSong ”タブ・ページの“ EditType ”で“ CopySong ”を選びます。



③ **コピーするソングを確認します。**
“ SourceSong ”に、コピー元のソングが選ばれていることを確認します。

④ **コピー先のドライブを選びます。**
“ Drive ”ボタンを選び[ENTER]キーを押して、ダイアログでコピー先のドライブを選びます。選択後、“ OK ”ボタンを選択し[ENTER]キーを押します。

⑤ **コピー先のソング番号を選びます。**
“ DestSong ”でコピー先のソング番号を選びます。

⑥ **編集を実行します。**
“ Exec. ”ボタンを選択し[ENTER]キーを押します。
“ AreYouSure? ”の表示後、“ Yes ”ボタンを選択し[ENTER]キーを押すと編集が実行されます。
編集が終了すると“ Completed ”と表示されますので、“ OK ”ボタンを選択し[ENTER]キーを押します。

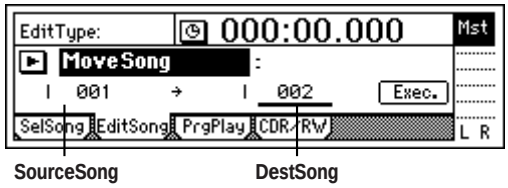
ソングを移動する

選択されているソングを同じドライブ内の別のソング番号に移動します。

- ソング順を並び替えたいときなどに使用します。

① **移動元のソング(“ SourceSong ”)を選びます。(→p.22)**

② **ムーブ・ソングを選びます。**
[SONG]“ EditSong ”タブ・ページの“ EditType ”で“ MoveSong ”を選びます。



③ 移動するソングを確認します。
“ SourceSong ”に、移動元のソングが選ばれていることを確認します。

④ 移動先のソング番号を選びます。
“ DestSong ”で移動先のソング番号を選びます。

⑤ 編集を実行します。
“ Exec. ”ボタンを選択し[ENTER]キーを押します。“ AreYouSure? ”の表示後、“ Yes ”ボタンを選択し[ENTER]キーを押すと編集が実行されます。
編集が終了すると“ Completed ”と表示されますので、“ OK ”ボタンを選択し[ENTER]キーを押します。

ソングを削除する

選択されているソングを削除します。

① 削除するソング(“ DestSong ”)を選びます。(→p.22)

② デリート・ソングを選びます。
[SONG]“ EditSong ”タブ・ページの“ EditType ”で“ DeleteSong ”を選びます。

③ 削除するソングを確認します。
“ DestSong ”に、削除するソングが選ばれていることを確認します。

④ 編集を実行します。
“ Exec. ”ボタンを選択し[ENTER]キーを押します。“ AreYouSure? ”の表示後、“ Yes ”ボタンを選択し[ENTER]キーを押すと編集が実行されます。
編集が終了すると“ Completed ”と表示されますので、“ OK ”ボタンを選択し[ENTER]キーを押します。

ソングを保護する

選択されているソングを保護し、書き込み、削除を禁止します。

プロテクト(保護)オン時、録音すると、エラーが表示され録音が停止するなど、そのソングが持つすべてのパラメータの書き込みが禁止されます。

- 完成したソングに誤って書き込みをしたり削除しないために使用します。

① 保護するソング(“ DestSong ”)を選びます。(→p.22)

② プロテクト・ソングを選びます。
[SONG]“ EditSong ”タブ・ページの“ EditType ”で“ ProtectSong ”を選びます。

③ “ DestSong ”に、保護するソングが選ばれていることを確認します。

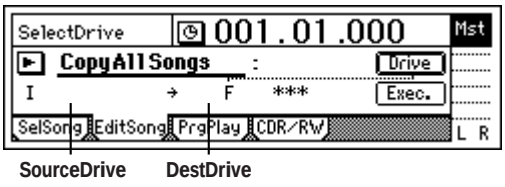
④ プロテクト・オン / オフを切り替えます。
“ Exec. ”ボタンを選択し[ENTER]キーを押します。プロテクト・オンのソングには鍵マーク表示します。オン / オフは、“ Exec. ”ボタンを選択し[ENTER]キーを押すごとに設定が切り替わります。

ドライブ内の全ソングをコピーする

選択されているソングを含むドライブ内のすべてのソングをコピーします。

① コピー元のドライブを選びます(→p.22)。

② コピー・オール・ソングスを選びます。
[SONG]“ EditSong ”タブ・ページの“ EditType ”で“ Copy AllSongs ”を選びます。



③ コピー元のドライブを確認します。
“ SourceDrive ”に、コピーするドライブ番号が選ばれていることを確認してください。

④ コピー先のドライブを選びます。
“ Drive ”ボタンを選び[ENTER]キーを押して、ダイアログでコピー先のドライブを選びます。選択後、“ OK ”ボタンを選び[ENTER]キーを押します。

⑤ 編集を実行します。
“ Exec. ”ボタンを選択し[ENTER]キーを押します。“ AreYouSure? ”の表示後、“ Yes ”ボタンを選択し[ENTER]キーを押すと編集が実行されます。
編集が終了すると“ Completed ”と表示されますので、“ OK ”ボタンを選択し[ENTER]キーを押します。

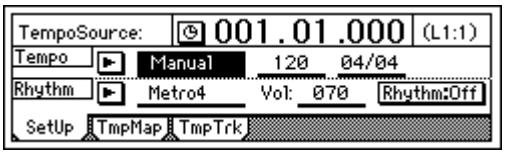
STEP12　リズム/テンポの設定

D12は、拍子ごとに数多くのリズム・パターンを内蔵しています(→p.142「Rhythm Pattern List」)。

急に曲のアイデアが浮かんだときに、内蔵リズムをガイドにして、即座に演奏を録音することができます。
また、さまざまなリズム・パターンを組み合わせて、1ソング分のドラムスのパターンを作ることもできます。

1．リズムを設定して、鳴らす

○ **[TEMPO/RHYTHM]“ SetUp ”タブ・ページを表示します。**
以下の各設定は、このページで行います。



リズムのオン/オフ

○ **“ Rhythm ”ボタンを選択し[ENTER]キーを押して、“ On ”(反転表示)にします。**
[TEMPO/RHYTHM]キーが点灯し、再生または録音時にリズムが鳴ります。
再生または録音時にリズムを聞こえないようにするには、“ Rhythm ”ボタンを“ **Off** ”にします。

リズムの音量調整

○ **“ RhythmVol(Vol) ”を選択し、[VALUE]ダイヤルを回して音量を調整します。**

テンポと拍子の設定

① **“ TempoSource ”を選択し、テンポ・ソースを選びます。**
ここでは、例として、同一のテンポ、拍子、リズム・パターンを使用する“ **Manual** ”を選んでください。

note “ ▶ ”ボタンを選択し[ENTER]キーを押してリストから選ぶこともできます。

テンポ、拍子、リズム・パターンを途中で変更するときは、テンポ・マップを作成します。(→p.62)

② **“ Tempo ”を選択し、[VALUE]ダイヤルを回してテンポを調整します。**

③ **“ Beat ”を選択し、[VALUE]ダイヤルを回して拍子を設定します。**

リズム・パターンの選択

○ **“ SelRhythm ”を選択し、[VALUE]ダイヤルを回して使用するリズム・パターンを選びます。**

note “ ▶ ”ボタンを選択し[ENTER]キーを押してリストから選ぶこともできます。

2．リズムを聞きながら演奏を録音する

内蔵リズムをガイドにして、演奏を録音することができます。

① **「1. リズムを設定して、鳴らす」を参照して、設定します。**
- “ Rhythm ”を“ On ”にします。
- 必要に応じて、その他の設定をします。

② **入力機器を接続し、録音を開始します。**
「1. アナログ入力」、「1. 録音レベルの調整と録音」を参照してください。(→p.23, 27)
[REC]キーを押して録音待機の状態にすると、リズムが鳴ります。[PLAY]キーを押すと録音が開始します。選択したリズム・パターンが聞こえますので、それに合わせて演奏を開始してください。

3．リズムを録音する

内蔵のリズム・パターンをトラックに録音することができます。

例として、リズム・パターンをミキサー・チャンネル1と2に録音する方法を説明します。

① **「1. リズムを設定して、鳴らす」を参照し、設定します。**
- “ Rhythm ”を“ **Off** ”にします。

note “ **On** ”にすると、トラックとマスターLR・バスへ2重に音が出ます

- 音量は、入力するミキサー・チャンネルで設定します。“ RhythmVol(Vol) ”はマスターLR・バスへの送り音量のため、設定は必要ありません。
- 必要に応じて、その他の設定をします。

② **入力チャンネルを指定します。**
- [INPUT]“ Ch1－6 ”タブ・ページを選びます。
- “ Ch1 ”アイコンを選択し、[VALUE]ダイアルを回して“ **Rhythm L** ”を選びます。同様に“ Ch2 ”に“ **Rhythm R** ”を選びます。

③ **録音モードを確認します。**
- [RECORD]“ RecMode ”タブ・ページを選びます。
- “ **Input** ”(=入力を録音)を選びます。

④ **録音トラックを指定します。**
トラック1と2の[TRACK STATUS]キーを押して、**REC**(LED赤色点灯)にします。

⑤ **録音レベルを調整し、録音します。**
トラック1、2の[CHANNEL]フェーダーを適正レベルに調整します。

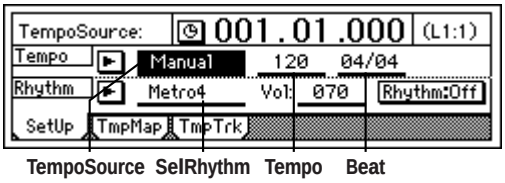
4．テンポを設定する

ソングのテンポを次のテンポ・ソースでテンポをコントロールできます。

- マニュアル・テンポ
- テンポ・マップ
- テンポ・トラック(MIDIクロックまたはタップ・テンポ)

これらのテンポ・ソースから1つを選び、ソングのテンポを管理すると同時にD12と外部MIDI機器を同期させるときのテンポをコントロールします。

○ **テンポ・ソースは、[TEMPO/RHYTHM]“ SetUp ”タブ・ページの“ TempoSource ”で設定します。**



ここでは、それぞれのテンポ設定方法について説明します。

マニュアル・テンポ

マニュアル・テンポは、テンポ“ Tempo ”、拍子“ Beat ”とリズム・パターン“ SelRhythm ”の設定に従い、ソングの途中でテンポ等は変化しません。

○ **テンポ・ソースにマニュアルを設定します。**
- [TEMPO/RHYTHM]“ SetUp ”タブ・ページを選びます。
- “ TempoSource ”を選択し、[VALUE]ダイヤルを回して“ **Manual** ”に設定します。
“ Tempo ”、“ Beat ”と“ SelRhythm ”の設定については、「1．リズムを設定して、鳴らす」を参照してください。(→p.61)

テンポ・マップ

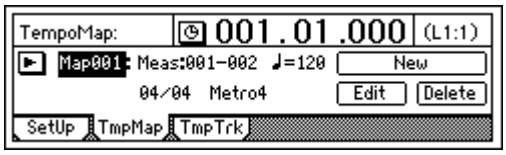
テンポ・マップは、小節単位でテンポ、拍子、リズム・パターンを設定することによって、指定した小節で、テンポ、拍子、リズム・パターンを切り替えます。

① **テンポ・ソースにテンポ・マップを設定します。**
- [TEMPO/RHYTHM]“ SetUp ”タブ・ページを表示します。
- “ TempoSource ”を選択し、[VALUE]ダイヤルを回して“ **TempoMap** ”に設定します。

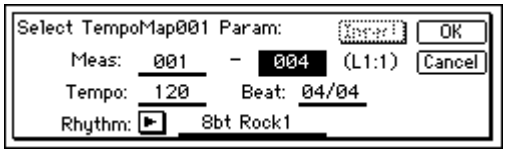
② **ソングの先頭に初期テンポのテンポ・マップ“ 001 ”を設定します。**

note テンポ・マップは、ソングの先頭に初期テンポとなるテンポ・マップ“ **001** ”と、途中の小節でテンポを変更するテンポ・マップ“ 002 ”～“ 200 ”があります。

- [TEMPO/RHYTHM]“ TmpMap ”タブ・ページを表示します。



- “ TempoMap ”を選択し、[VALUE]ダイヤルを回してテンポ・マップ“ **001** ”を選びます。
- “ Edit ”ボタンを選択して、“ Select TempoMap001 Param ”ダイアログを表示します。



- “ Tempo ”でテンポを、“ Beat ”で拍子を、“ Rhythm ”でリズム・パターンを設定します。
テンポ・マップ“ **001** ”のテンポ・マップ開始位置(Start Measure)は変更できません。
終了位置(EndMeasure)のみ設定することができます。
- それぞれを設定後、“ OK ”ボタンを選択し[ENTER]キーを押します。

③ **ソングの途中でテンポ、拍子、リズム・パターンなどを変更するためにテンポマップを追加します。**
- “ New ”ボタンを選択し[ENTER]キーを押して、“ Select TempoMap002 Param ”を表示します。
- “ Meas ”でテンポ・マップを作成する開始位置(Start Measure)と終了位置(EndMeasure)を、“ Tempo ”でテンポ、“ Beat ”で拍子、“ Rhythm ”でリズム・パターンを設定します。上書きし追加するためには“ Insert ”ボタンを“ **Off** ”に設定しておきます。
- “ OK ”ボタンを選択し[ENTER]キーを押すと、テンポ・マップが追加されます。
マップ番号は、前から後ろへ順番に振り直されます。

note テンポ・マップを追加し、“ Rhythm ”でリズム・パターンを変えることによって、イントロ、フィル・イン、エンディングを含めた1ソング分のドラムスのパターンを組むことができます。

テンポ・マップを削除/設定し直すには

不要なテンポ・マップの削除や、テンポ・マップの小節位置、テンポ等を設定し直すことができます。

① **削除、または設定し直すテンポ・マップを選びます。**
- [TEMPO/RHYTHM]“ TmpMap ”タブ・ページを表示します。
- “ TempoMap ”を選択し、[VALUE]ダイヤルを回して該当するテンポ・マップを選びます。

② **削除、または設定し直します。**

- **削除**する場合は、“ Delete ”ボタンを選択し[ENTER]キーを押します。確認のメッセージ“ AreYouSure? ”が表示されます。

“ OK ”ボタンを選択し[ENTER]キーを押すと、①で選択したテンポ・マップが削除されます。また、“ SelectAll ”ボタンを“ **On** ”(反転表示)にすると、マップ“ **001** ”以外がすべて削除されます。

この操作は**アンドゥ**(やり直し)することができません。

- **設定し直す**場合は、“ Edit ”ボタンを選択し[ENTER]キーを押して、ダイアログを表示します。各パラメータを設定し直します。

テンポ・トラック

テンポ・トラックは、外部MIDIシーケンサーなどのMIDIクロックやタップ・テンポを記録したものです。

外部MIDIシーケンサーからのMIDIクロックを記録し、テンポ・トラックとして使用する

外部MIDIシーケンサーのMIDIクロックによるテンポ・データをテンポ・トラックに記録します。
MIDIシーケンサーで作成したテンポが連続的に変化するソング・データと、D12のソングを同期させる場合などに使用します。

① **ソングの拍子を設定します。**
MIDIシーケンサーで作成したソング・データの拍子が曲中で変わるときは、あらかじめ拍子が変わる小節にテンポ・マップを作成します(→「テンポ・マップ」)。

拍子がソングの途中で変わるときは、それに合わせてテンポ・マップを作成してください。誤ったテンポとして認識してしまいます。なお、テンポの設定は特に必要ありません。

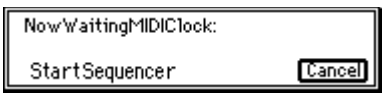
② **MIDIシーケンサーのMIDI OUT端子とD12の[MIDI IN]端子を接続します。**

③ **MIDIシーケンサーがMIDIクロックを出力するように設定します。**
MIDIシーケンサーの「取扱説明書」を参照してください。

④ **テンポを記録する方法を選びます。**
[TEMPO/RHYTHM]“ TmpTrk ”タブ・ページで“ **MIDI Clock** ”を選びます。

⑤ **MIDIクロックを記録します。**

- “ RecStart ”ボタンを選択し[ENTER]キーを押して、D12を待機状態にします。

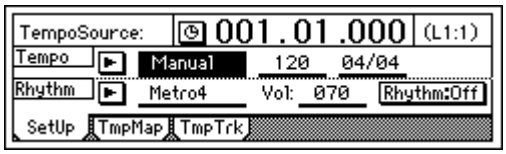


- MIDIシーケンサーをスタートさせます。
- MIDIシーケンサーのMIDIクロックを受信すると“ ReceivingMIDIClock ”が表示されます。

⑥ **MIDIシーケンサーの再生が終了したら、MIDIシーケンサーを停止します。**
D12は記録が終了すると、“ Complete ”と表示されます。“ OK ”ボタンを選択し[ENTER]キーを押してください。

⑦ **テンポ・ソースにテンポ・トラックを設定します。**

- [TEMPO/RHYTHM]“ SetUp ”タブ・ページを表示します。



- “ TempoSource ”を選択し、[VALUE]ダイヤルを回して“ **TempoTrk** ”に設定します。

MIDIシーケンサーからMIDIクロックが正常に受信できない場合、途中で記録を終了することがあります。

タップ・テンポ

ソングを再生しながら小節、または拍の頭で[PLAY]キーを押す(タップする)ことによって、テンポを記録します。[PLAY]キーのかわりにフット・スイッチ(別売オプション)を使用することもできます。
タップ・テンポは、録音したソングに後からテンポを記録することができます。テンポを設定していないソングなどに対してテンポを記録することで、次のようなことが行えます。

- トラックを小節単位で編集する
- 外部MIDI機器を接続して同期させる

① **テンポを記録したい音声を用意します。**
あらかじめ、テンポを記録したい音声をソングの先頭から録音しておきます。

note ソングの先頭から録音するには、トリガー録音が便利です。(→p.31)

② **ソングの拍子を設定します。**
テンポを記録したいソングの拍子が途中で変わるときは、あらかじめ拍子が変わる位置にテンポ・マップを作成します(→「テンポ・マップ」)。

拍子がソングの途中で変わるときは、それに合わせてテンポ・マップを作成してください。誤ったテンポとして認識してしまいます。なお、テンポの設定は特に必要ありません。

③ **タップ・テンポをフット・スイッチで入力するときは、D12の[FOOT SWITCH]端子にPS-1フット・スイッチ(別売オプション)などを接続します。**

④ **テンポを記録する方法を選びます。**
[TEMPO/RHYTHM]“ TmpTrk ”タブ・ページで“ **MeasTap** ”(小節の頭でタップ)または“ **BeatTap** ”(1拍ごとにタップ)を選びます。

⑤ **タップ・テンポを記録します。**

- “ RecStart ”ボタンを選択し[ENTER]キーを押して、D12を待機状態にします。
- [PLAY]キーか接続したフット・スイッチを押すと、再生と同時に、記録が開始されます。
- ④で設定した間隔で、再生音を聞きながら、[PLAY]キーまたはフット・スイッチを押して、タップ・テンポを記録していきます。テンポを記録中はカウンターが表示されます。

[PLAY]キーを押してタップ・テンポを記録するときに、必要以上の力でキーをたたく等)を加ないでください。ハード・ディスク等の故障の原因となります。

⑥ **記録を終了します。**

最後のタップ入力した後に、[STOP]キーを押して終了します。

例えば4/4拍子で4小節の場合、“ **MeasTap** ”では4回、“ **BeatTap** ”では16回タップし、5小節目の頭まで入力した後[STOP]キーを押します。

途中までタップ入力すると、最後に入力した小節または拍子のテンポがソングの最後まで自動的にコピーされます。

⑦ **テンポ・ソースにテンポ・トラックを設定します。**

- [TEMPO/RHYTHM]“ SetUp ”タブ・ページを表示します。
- “ TempoSource ”を選択し、[VALUE]ダイヤルを回して“ **TempoTrk** ”に設定します。

STEP13　データの保存

データについて

本装置は、ある確率で誤りやデータの損失を含む故障を起こすことがあります。万一異常な動作をしたときに、録音したデータ等の内容が消える恐れがあります。そのため大切なデータはハード・ディスクやリムーバブル・ディスク等の外部ドライブに必ずコピーまたはバック・アップをしてください。

データの消失による損害等について、当社は一切の責任を負いかねますのでご了承ください。

D12は、**オート・セーブ機能**を搭載し、録音/編集によって作成したソングや各種のパラメータを、ソングの切り替え時と電源オフ時に、自動的にディスクに保存します。そのため、保存のための作業は特に必要ありません。(エフェクト・プログラムをエディットした場合には、エフェクトの保存が必要です。)

ここで説明する保存は、大切なデータを外部ディスクへ保存したり、残量の少なくなった内蔵ハード・ディスクのデータを外部ディスクに保存し内蔵ハード・ディスクのデータを削除して容量を確保するなど、外部ディスクへのソングの保存を前提とします。

外部ディスクへのソングの保存は、次の方法が選べます。
- コピー・ソング、コピー・オール・ソングス
- バックアップ1ソング、バックアップ・オール・ソング

コピーとバックアップは次の点が異なります。

コピー・ソング、コピー・オール・ソングス
- コピーしたソングを直接再生できる
- 保存先のソングは消去されない
- ディスクの容量を超えるソング・データは保存できない
- ハード・ディスクおよびリムーバブル・ディスクに保存できる
- ディスクを初めて使用するときにイニシャライズ/フォーマットが必要
- エフェクト・ユーザー・データが保存できない

バックアップ1ソング、バックアップ・オール・ソング
- バックアップしたソングを直接再生できない (ソングを再生するにはリストアする)
- 保存先の全ソングは消去される
- ディスクの容量を超えるソング・データは、複数枚のリムーバブル・ディスクを使用することによって保存できる
- リムーバブル・ディスクにのみ保存できる
- ディスクを初めて使用するときにイニシャライズ/フォーマットが不要
- エフェクト・ユーザー・データが保存できる

note 外部リムーバブル・ディスクへのソング保存時、コピーとバック・アップのどちらを選択するかは、上記表を参考にしてください。保存するソングの容量がディスクの容量より大きい場合は、バックアップを選んでください。

また、コピーでソングを保存し、それ以降にそのソングに使用しているユーザー・エフェクトを、異なるエフェクトに保存し直した場合、保存し直したエフェクトが使用され、コピーしたときのサウンドと異なることになります。このような状況を避けたいときはバックアップを選んでください。なおコピーでも、ユーザー・エフェクトをバックアップするバックアップ・ユーザー・データを併用することによって回避することができます。

1. コピー・ソング、コピー・オール・ソングス

選択されている1ソングをコピーするコピー・ソング(“ **Copy Song** ”)と、選択されているドライブ内のすべてのソングをコピーするコピー・オール・ソングス(“ **CopyAllSongs** ”)があります。
ソングのコピー方法は、“ **CopySong** ”(→p.59)、“ **CopyAll Songs** ”(→p.60)を参照してください。

コピーしたソングを内蔵ハード・ディスクに戻すには、コピーした外部ディスクのソングをコピー元に選び、コピー先を内蔵ハード・ディスクにして“ CopySong ”、“ CopyAllSongs ”を実行してください。

この操作は**アンドゥ**(やり直し)することができません。

ディスクを初めて使用するときにはイニシャライズ/フォーマットが必要です。(→p.67)

2. バックアップ/リストア

バックアップ

選択されている1ソングをバックアップする“ **Backup1 Song** ”、選択されているドライブ内のすべてのソングをバックアップする“ **BackupAllSongs** ”、現在のユーザー・エフェクトの設定をバックアップする“ **BackupUserData** ”があります。1ソング(“ **Backup1Song** ”)、全ソング(“ **BackupAll Songs** ”)実行時、ユーザー・エフェクトの設定は常にバックアップされます。

バックアップは、常にバックアップ先ドライブ全体に上書きします。

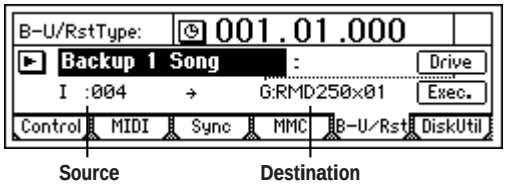
note ディスクはフォーマットする必要がありません。

note バックアップするデータ容量が、1枚のディスクに納まらないために複数枚のメディアを必要とするときは、同じ容量のメディアを使用してください。

バックアップの方法

① **バックアップ先のドライブに、ディスクを挿入します。**

② **バックアップ元のドライブを選びます。**
バックアップ元のドライブ(“ Source ”)を[SONG]“ Sel Song ”タブ・ページで選びます。
“ **Backup1Song** ”を行うときは、そのドライブ内のソングを選んでください。「3.別のソングを選ぶ」(→p.22)を参照し、ソングを選択後、[SYSTEM]“ B-U/Rst ”タブ・ページの“ Source ”でバックアップ元ソング番号を確認してください。



③ **“ B-U/RstType ”でバックアップするタイプを選びます。**

④ **バックアップ先ドライブ(“ Destination ”)を選びます。**
“ Drive ”ボタンを選択し[ENTER]キーを押して、ダイアログを表示し、ドライブを選び、“ OK ”ボタンを選択し[ENTER]キーを押します。

⑤ **ディスクを用意します。**
“ Backup1Song ”、“ BackupAllSongs ”ではバックアップに必要なディスクの枚数が表示されますので、同じ容量のディスクをその枚数だけ用意してください。
note 複数枚ディスクを使用するときは、あらかじめ番号をつけておくことをお薦めします。

⑥ **バックアップを実行します。**
“ Exec. ”ボタンを選択し[ENTER]キーを押します。
“ AreYouSure? ”と表示されますので、“ Yes ”ボタンを選択し[ENTER]キーを押して実行します。

⑦ **ディスクを入れ換えます。**
⑤の操作でディスクを複数枚要求された場合、ディスクが一杯になると別のディスクを要求するダイアログが表示されます。次のディスクを挿入して、“ OK ”ボタンを選択し[ENTER]キーを押します。

⑧ **実行が終了すると、“ Completed ”と表示されますので“ OK ”ボタンを選択し[ENTER]キーを押します。**

リストア

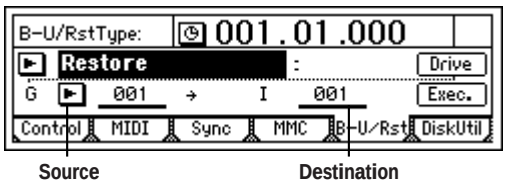
バックアップした各データは、リストアで呼び出すことによって、バックアップしておいたソング・データの再生等が行えるようになります。

全ソング(“ **BackupAllSongs** ”)、1ソング(“ **Backup 1Song** ”)でバックアップしたデータをリストアするときに、ユーザー・エフェクト・データを、現在のものに上書きして使用するかしないかを選択できます。
また、全ソング(“ **BackupAllSongs** ”)でバックアップしたソングから、任意の1ソングだけをリストアすることもできます。

リストアの方法

① **リストア先のドライブを選びます。**
リストア先ドライブを[SONG]“ SelSong ”タブ・ページまたは[SYSTEM]“ DiskUtil ”タブで選びます。

② **リストアを選びます。**
[SYSTEM]“ B-U/Rst ”タブ・ページで、“ B-U/Rst Type ”で“ **Restore** ”を選びます。



③ **リストア元のドライブにディスクを入れます。**

④ **リストア元のドライブ(“ Source ”)を選びます。**
“ Drive ”ボタンを選択し[ENTER]キーを押して、ダイアログを表示し、ドライブを選び、“ OK ”ボタンを選択し[ENTER]キーを押します。

⑤ **リストア元のソング(“ Source ”)を選びます。**
“ **BackupAllSongs** ”でバックアップしたディスクでは、全ソングまたは1ソングだけをリストアするかを選ぶことができます。“ Source ”でリストアするソングを選んでください。全ソングの場合ダイアログ上で“ SelectAll ”を選びます。

⑥ **1 ソングをリストアするときはリストア先ソング(“ Destination ”)を選びます。**

⑦ **リストアを実行します。**
“ Exec. ”ボタンを選択し[ENTER]キーを押します。
“ AreYouSure? ”と表示されますので、“ Yes ”ボタンを選択し[ENTER]キーを押して実行します。
複数枚にわたるバックアップをしたディスクをリストアする場合は、そのディスクのデータのリストアが終わると、別のディスクを要求されますので、次のディスクを挿入し、“ OK ”ボタンを選択し[ENTER]キーを押します。

⑧ **エフェクト・ユーザー・データのリストアの確認をします。**
ソングのリストアが終了すると、バックアップ・ソング時に保存したユーザー・データを現在のものに上書きするか確認する“ RestoreUserData ”と表示されますので、上書きする場合は“ Yes ”ボタン、しない場合は“ No ”ボタンを選択し[ENTER]キーを押します。
上書きすると前のデータは失われます。

⑨ **実行が終了すると、“ Completed ”と表示されますので、“ OK ”ボタンを選択し[ENTER]キーを押します。**

CD-R/RWへのバックアップ、リストア

オプションの内蔵CD-RWドライブや[SCSI]端子に接続したCD-R、CD-RWドライブに、D12のソング・データを、バックアップ、リストアすることが可能です。

3．外部ドライブの接続方法

ハード・ディスクやリムーバブル・ディスク、CD-R/RWなどの外部ドライブを接続します。

- 接続可能な外部ドライブ最大容量: 1台当たり1,000Gbyte
- 接続端子: D-SUB ハーフピッチ50pin SCSIケーブル
- 接続台数: 7台まで

外部ドライブは推奨ドライブをお使いください。推奨ドライブについては、コルグ・ホームページまたはコルグ・インフォメーションにてご確認ください。

① D12と外部ドライブの電源をオフにします。

SCSIケーブルの抜き差しや、ドライブのSCSI ID番号変更は、D12とドライブの電源を必ずオフにしてから行ってください。

② 外部ドライブのSCSI IDを設定します。

CD-ROM、CD-R/RWドライブのSCSI IDは**6**(表示“ **G** ”)に設定してください。

ハード・ディスクや**リムーバブル・ディスク**のSCSI IDは、なるべく小さい番号から選んでください。

SCSI IDの設定方法はそれぞれの「取扱説明書」を参照してください。

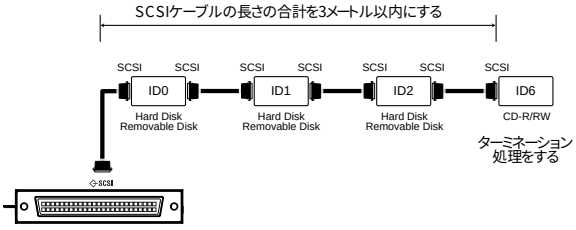
複数の外部ドライブを接続するときは、それぞれの番号が重ならないように設定してください。

複数のドライブで同じIDを設定すると、故障やデータ破損の原因となります。絶対に番号が重ならないようにしてください。

③ 本機の[SCSI]端子に外部ドライブを接続します。

外部ドライブの終端にはターミネーターを入れてください。また複数の外部ドライブを接続する場合、接続に使用するケーブルの長さが合計で3m以内になるようにしてください(接続/取り付け方法は外部ドライブの「取扱説明書」を参照してください)。

接続する外部ドライブによっては、アクセス・スピードが足りないために音とびやエラーを起こす場合があります。外部ドライブはアクセス・スピードの速いものをご使用ください。



外部ドライブの電源オン/オフ

電源オン時は、外部ドライブの電源をオンにしてから、D12の電源をオンにします。

また、**電源オフ**時は、D12の電源をオフにしてから、外部ドライブの電源をオフにします。

ディスクのイニシャライズとフォーマット

ディスクをソングの録音/再生用として初めて使用するときは、イニシャライズまたはフォーマットする必要があります。

- **イニシャライズ**は、ドライブ購入時などドライブの内容を消去して、はじめて使用する場合に行います。
- **フォーマット**は、別の機器で使用していたディスクをD12で使用する場合や、再生中などに“ DiskError ”表示が頻繁に出るようになった場合に行います。

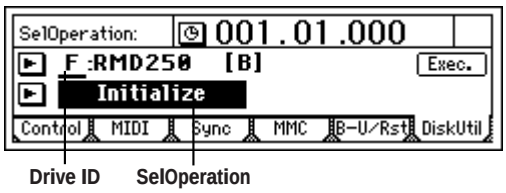
イニシャライズおよびフォーマットを実行するとディスク内のデータがすべて消去されますので、必ず内容を確認してから実行してください。

内蔵ドライブのイニシャライズ/フォーマット中に電源が切れるなどの不慮の事故が発生した場合、D12が正常に動作しなくなる可能性があります。この場合はコルグ・インフォメーションにご相談ください。

内蔵ドライブのフォーマットには約100分かかります。外部ドライブのフォーマットにはメディアによって異なりますが数時間かかるものもあります。

① ドライブを選びます。

[SYSTEM]“ DiskUtil ”タブ・ページを表示し、“ DriveID ”でドライブを選びます。イニシャライズまたはフォーマットされていないドライブの場合は“ UnknownDisk ”が表示されます。



② イニシャライズまたはフォーマットを選びます。

イニシャライズするときは“ SelOperation ”で“ **Initialize** ”を、フォーマットするときは“ **Format** ”を選びます。

③ イニシャライズまたはフォーマットを実行します。

“ Exec. ”ボタンを選択し[ENTER]キーを押します。

“ AreYouSure? ”と表示されますので、実行するときは“ Yes ”ボタンを選択し[ENTER]キーを押します。

処理が終了すると“ Completed ”と表示されますので“ OK ”ボタンを選択し[ENTER]キーを押します。

“ UnknownDisk ”と表示されていたところに、そのドライブの種類と容量が表示されていることを確認してください。

リムーバブル・ディスクの使用について

リムーバブル・ディスクには、次の使用法があります。

- 録音/再生用として使用する
- バック・アップ/リストア用として使用する

録音/再生用としてディスクを初めて使用するときには、イニシャライズまたはフォーマットしてください。

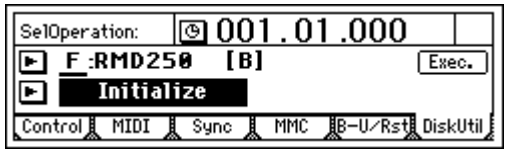
バック・アップ/リストア用として使用するときには、イニシャライズ/フォーマットを行う必要はありません。

リムーバブル・ディスク・ドライブの機種によっては、録音/再生に適さないものがあります。

リムーバブル・ディスクの入れ替え

現在選択中のソングが、リムーバブル・ディスク内にある場合は、以下の操作でディスクを入れ替えることができます。

① **[SYSTEM]“ DiskUtil ”タブ・ページを表示します。**
“ DriveID ”でドライブを選びます。



② **“ SelOperation ”で“ EjectRMD ”を選びます。**

③ **“ Exec. ”ボタンを選択し[ENTER]キーを押します。**
ディスクが排出され、内蔵ドライブが選択されます。

④ **リムーバブル・ディスク・ドライブに別のディスクを挿入します。**
プレイヤブルタイプのディスクを使用するときに、ソングを選択するには[SONG]“ SelSong ”タブ・ページでドライブを選びなおしてください。

4．WAVファイルのインポート、エクスポート

[SCSI]端子に接続したDOSフォーマット（FAT16）の外部ドライブから、**WAV形式の音声ファイル**をD12のソングへインポート（読み込み）することができます。また、D12のクリップボード内のオーディオ・データを、DOSフォーマット（FAT16）の外部SCSIドライブにWAV形式の音声ファイルとしてエクスポート（書き出し）することも可能です。

以下のフォーマットのWAVファイルを、インポートすることができます。
サンプリング周波数: 44.1kHz
量子化ビット数: 8bit、16bit、24bit
チャンネル数: 1（モノラル）、2（ステレオ）

WAVファイルをトラックの先頭にインポートする

[SCSI]端子に接続した、DOSフォーマットの外部ドライブ“ A:DOS ”から、“ Sound001.wav ”というモノラルのWAVファイルをトラック1の先頭にインポートします。

① **インポートを選びます。**
[TRACK]“ Import ”タブ・ページを表示します。

② **インポート元のドライブを選択します。**
“ DriveList ”ボタンを選択し[ENTER]キーを押し、ダイアログを表示します。DOSフォーマットされた、WAVファイルが保存してあるドライブを選択します。ここでは“ A ”ドライブを選び、“ OK ”ボタンを選択し[ENTER]キーを押して[TRACK]“ Import ”タブ・ページへ戻ります。

③ **インポートするWAVファイルを選択します。**
“ WavFileList ”ボタンを選択し[ENTER]キーを押し、ダイアログを表示します。ここでは“ A:Sound001.wav ”を選び、“ OK ”ボタンを選択し[ENTER]キーを押して[TRACK]“ Import ”タブ・ページへ戻ります。

note CDからインポートする場合、サブ・ディレクトリにも対応しています。その他のSCSIドライブからインポートする場合、ルート・ディレクトリに保存されているWAVファイルのみ対応しています。

“ Prvw ”ボタンで、選択したWAVファイルの頭2秒程度を、試聴することができます。

④ **インポート先のトラック番号を選びます。**
“ DestTrack ”でトラック“ 1 ”を選びます。

⑤ **インポートを実行します。**
“ Exec. ”ボタンを選択し[ENTER]キーを押します。
“ AreYouSure? ”と表示されますので、実行するときは“ Yes ”ボタンを選択し[ENTER]キーを押します。
処理が終了すると“ Completed ”と表示されますので“ OK ”ボタンを選択し[ENTER]キーを押します。

⑥ **確認します。**
[STOP]キーを押しながら[REW]キーを押してソングの先頭に移動し、インポートが正しく行われたか確認してください。アンドゥで実行前の状態に戻すことができます。

この作業は、インポート元ファイルが長いほど作業終了（“ Completed ”）までの時間も長くなります。

WAVファイルをトラックの途中にインポートする

SCSI端子に接続した、DOSフォーマットのSCSIドライブ“ A:DOS ”から、“ Sound001.wav ”というモノラルのWAVファイルを、トラック1のTO時刻に1回インポートします。

① **インポートを選びます。**
[TRACK]“ Import ”タブ・ページを表示します。

② **インポート元のドライブを選択します。**
“ DriveList ”ボタンを選択し[ENTER]キーを押し、ダイアログを表示します。DOSフォーマットされた、WAVファイルが保存してあるドライブを選択します。ここでは“ A ”ドライブを選び、“ OK ”ボタンを選択し[ENTER]キーを押して[TRACK]“ Import ”タブ・ページへ戻ります。

③ **インポートするWAVファイルを選択します。**
“ WavFileList ”ボタンを選択し[ENTER]キーを押し、ダイアログを表示します。ここでは“ A:Sound001.wav ”を選び、“ OK ”ボタンを選択し[ENTER]キーを押して[TRACK]“ Import ”タブ・ページへ戻ります。

note CDからインポートする場合、サブ・ディレクトリにも対応しています。その他のSCSIドライブからインポートする場合、ルート・ディレクトリに保存されているWAVファイルのみ対応しています。

④ **コピー先のトラック番号にクリップ・ボードを選びます。**
“ DestTrack ”で“ **Clip** ”を選びます。

⑤ **インポートを実行します。**
“ Exec. ”ボタンを選択し[ENTER]キーを押します。
“ AreYouSure? ”と表示されますので、実行するときは

“ Yes ”ボタンを選択し[ENTER]キーを押します。
処理が終了すると“ Completed ”と表示されますので“ OK ”ボタンを選択し[ENTER]キーを押します。

note この作業は、インポート元ファイルが長いほど作業終了(“ Completed ”)までの時間も長くなります。

⑥ **TO時刻を登録します。**

⑦ **コピーを選びます。**
[TRACK]“ EditTrk ”タブ・ページで“ EditType ”に“ CopyTrack ”を選びます。

⑧ **コピー元のトラック番号にクリップ・ボードを選びます。**
“ SourceTrack ”で**“ Clip1 ”**を選びます。数字はクリップ内のトラック数を示しています。

⑨ **コピー先のトラック番号を選びます。**
“ DestTrack ”でトラック“ 1 ”を選びます。

⑩ **コピー回数を指定します。**
“ Times ”で、コピー回数“ 1 ”を選びます。

⑪ **コピーを実行します。**
“ Exec. ”ボタンを選択し[ENTER]キーを押します。
“ AreYouSure? ”と表示されますので、実行するときは“ Yes ”ボタンを選択し[ENTER]キーを押します。
処理が終了すると“ Completed ”と表示されますので“ OK ”ボタンを選択し[ENTER]キーを押します。

コピー先トラックに上書きされます。

⑫ **確認します。**
[TO/LOC3]キーを押してTO時刻から再生し、インポートが正しく行われたかを確認してください。アンドゥで実行前の状態に戻すことができます。

WAVファイルにエクスポートする方法

ソング001からトラック1、トラック2のIN-OUT間を、SCSI端子に接続したDOSフォーマットの外部ドライブ“ A:DOS ”に、“ Sound001.wav ”というステレオのWAVファイルとしてエクスポートする。

① **ソング001を選びます。**

② **IN、OUT時刻を登録します。(→p.97)**

③ **コピーを選びます。**
[TRACK]“ EditTrk ”タブ・ページの“ EditType ”で“ CopyTrack ”を選びます。

④ **コピー元のトラック番号を選びます。**
“ SourceTrack ”でトラックに“ **1－2** ”を選びます。

⑤ **コピー先のトラック番号にクリップ・ボードを選びます。**
“ DestTrack ”で“ **Clip** ”を選びます。

⑥ **コピーを実行します。**
“ Exec. ”ボタンを選択し[ENTER]キーを押します。
“ AreYouSure? ”と表示されますので、実行するときは“ Yes ”ボタンを選択し[ENTER]キーを押します。
処理が終了すると“ Completed ”と表示されますので“ OK ”ボタンを選択し[ENTER]キーを押します。

⑦ **エクスポートを選びます。**
[TRACK]“ Export ”タブ・ページを表示します。

⑧ **エクスポート先のドライブを選びます。**
“ DriveList ”ボタンを選択し[ENTER]キーを押し、ダイアログを表示します。DOSフォーマットされたドライブを選択します。ここでは“ A ”ドライブを選び、“ OK ”ボタンを選択し[ENTER]キーを押して[TRACK]“ Export ”タブ・ページへ戻ります。

⑨ **WAVファイルに名前をつけます。**
“ Rename ”ボタンを選択し[ENTER]キーを押してダイアログを表示し、名前を変更します。名前は最大8文字まで入力できます。

note 拡張子.wavは、自動的に書き込まれます。

⑩ **WAVファイルに日付情報を入力します。**
“ Date ”ボタンを選択し[ENTER]キーを押してダイアログを表示し、年、月、日、時、分、秒の情報を入力します。

⑪ **エクスポートを実行します。**

note 24bitのソングを16bitのWAVファイルとしてエクスポートするときは“ bit ”、“ Dither ”の設定を行ってください。(→p.87)

“ Exec. ”ボタンを選択し[ENTER]キーを押します。
“ AreYouSure? ”と表示されますので、実行するときは“ Yes ”ボタンを選択し[ENTER]キーを押します。
処理が終了すると“ Completed ”と表示されますので“ OK ”ボタンを選択し[ENTER]キーを押します。

同じ名前のWAVファイルがある場合、エクスポートは実行できません。

Digital Recording Studioシリーズのドライブ、データ互換性について

ここではDigital Recording StudioシリーズD8、D16、D16V2のソング作成用（Playable）ドライブまたはバックアップ・データと、D12で作成したデータの互換性を説明します。

D8のバックアップ・データをD12で使用する

D8のソングをD12で使用するには、リムーバブル・メディアにバックアップし、それをD12にリストアしてください。オーディオ・データだけが新しいソングに取り込むことができます。

note D8のソング作成用ドライブをD12に接続すると、ドライブ・リストに“ Unknown Disk ”と表示され、そのまま再生することはできません。また、D12のデータをD8で使用することはできません。

D16のソング作成用ドライブをD12で使用する

D16のソング作成ドライブ（Playable Drive）をD12に接続するとドライブ・リストに“ D16[P] ”と表示され、ソングを選択して再生することができます。ただしプロテクトされているので、このソングに対して録音、トラック編集、ソング編集（コピーソングを除く）を実行できません。これらを行なう場合は、あらかじめD12のソング作成用ドライブのソングを選択して、D16のドライブから選択中のドライブにソングをコピーしてください。

D12からD16のドライブへソングをコピーしたり、リストア先に設定してリストアを実行することはできません。

D16のバックアップ・データをD12で使用する

D16のバックアップ・データの入ったドライブをD12に接続するとドライブ・リストに“ D16[B] ”と表示され、D12のバックアップ・データと同様にリストアすることができます。ただし、13ー16トラックのデータはリストアできません。

D16のソング作成用ドライブをD12に接続してソングを再生するときや、コピー・ソングやリストアでソングを読み込んだときに、元のソングのミキサーの7/8Chがペアでない場合は、7/8Chのフェーダー、パンを設定してください。シーンの登録も同様に設定してください。

D12のソング作成用ドライブをD16V2で使用する

D12のソング作成ドライブをD16V2に接続するとドライブ・リストに“ D12[P] ”と表示され、ソングを選択して再生することができます。ただしプロテクトされているのでこのソングに対して録音、トラック編集、ソング編集（コピーソングを除く）を実行できません。これらを行なう場合はあらかじめD16V2のソング作成用ドライブのソングを選択し、D12のドライブから選択中のドライブにソングをコピーしてください。

D12のドライブへソングをコピーしたり、リストア先に設定してリストアを実行することはできません。また、ドライブをイニシャライズ、フォーマットする場合は“ Force ”を選択してください。

D12のバックアップ・データをD16V2で使用する

D12のバックアップ・データの入ったドライブをD16V2に接続すると、ドライブ・リストに“ D12[B] ”と表示され、D16V2のバックアップ・データと同様にリストアすることができます。

note D16でD12のデータを使用する場合は、Version2以降にシステム・バージョン・アップを行ってください。

ディスク容量について

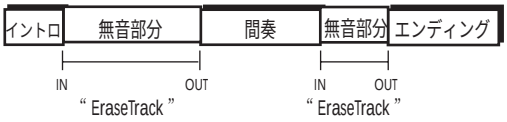
D12のディスク容量管理のしくみを説明します。

note ここで説明するオプティマイズ・トラックの応用方法は、頻繁に行う必要はありません。実際の編集作業で、“ DiskBusy ”が表示されたり、ソングが完成した後にスペースを確保したいときなどに行うだけで十分です。

説明は、下記の構成の曲を録音した場合を例としています。

例1

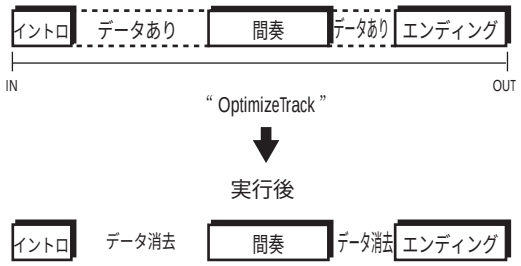
トラック1にソングの先頭から録音を開始して、1回目の録音でイントロ、間奏、エンディングのみを演奏し録音した場合。



この場合、トラック1のA、B、サビの部分には、無音(実際にはノイズレベルの音)が録音され、無駄なディスク容量を消費しています。このトラック1の無音部分(A、B、サビ)にイレース・トラックを実行します。この時点では、D12は仮にA、B、サビの無音部分を消しているだけなので、ディスク容量は復帰しません。

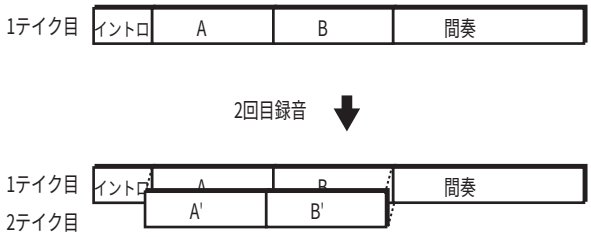
→ ***実際に使用しているイントロ、間奏、エンディングだけのオーディオ・データとするには・・・***

ソングの先頭からソングの最後尾まで、トラック1にオプティマイズ・トラックを実行します。これにより、実際に使用されている部分だけがオーディオ・データとして生成され、イントロ、間奏、エンディングのみのディスク容量を使用していることになります。



例2

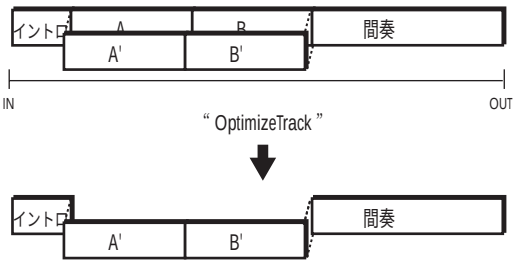
トラック1にソングの先頭から録音を開始して、1回目の録音でイントロ、A、B、間奏を演奏して、2回目の録音でA'、B'を上書き録音した場合。



この場合、トラック1のA'、B'の下には、1回目の録音のA、Bが、アンドゥのためや使用されているイントロや間奏と同じ1本のオーディオデータとして残っているために、イントロ、A+A'、B+B'、間奏の分のディスク容量を消費しています。

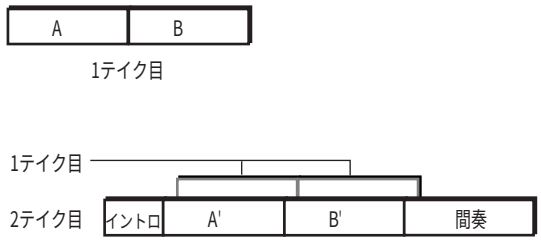
→ ***下に残ってしまっている1回目の録音のA、Bを消去してディスクの容量を復帰させるためには.....***

ソングの先頭からソングの最後尾まで、トラック1にオプティマイズ・トラックを実行します。これにより、1テイク目のイントロ、2テイク目のA'、2テイク目のB'、1テイク目の間奏のみのオーディオ・データが生成され、1テイク目のA、1テイク目のBの部分のディスク容量は使用しないことになります。

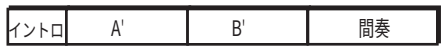


例3

1回目の録音で、トラック1にA、Bを録音。2回目の録音で、イントロ、A'、B'、間奏を上書き録音した場合。



この場合、トラック1のA'、B'の下には、1テイク目のA、Bが残っていますが、2テイク目の録音終了の時点で、1テイク目のオーディオ・データはまったく使用されていないことになりますので、オプティマイズ等を実行する必要はありません。



アンドゥ・データの消去

上記の方法（例1、2、3）で効率よくディスク容量を使用した場合でも、アンドゥのために古いデータはハードディスクに保存されています。

アンドゥのために残っている情報を消去するには、D12の電源を一度オフにしてください。再度電源をオンにしたときには、アンドゥのために保存していたデータをすべて消去し、ディスクの空き容量を復帰させることができます。

オーディオ・データの共有

オプティマイズ・トラックを実行する前にオーディオ・データをバーチャル・トラックなど他のトラックや、同じディスク内の他のソングで使用した場合は、古いオーディオ・データが消去されないため、ディスク容量はオプティマイズ・トラックを実行する前より多く消費することになってしまいます。

DOSフォーマットのディスク使用時の注意

D12の以下の機能では、FAT16のDOSフォーマットに対応しています。(CD、CD-R、CD-RWの場合を除く。)

- WAVファイルのインポート
- WAVファイルのエクスポート
- システムのバージョンアップ

外部ドライブを認識しない場合

D12に外部SCSIドライブを接続して、ドライブ・リストに「Unknown Disk」と表示されて認識できない場合は、以下の操作を行うことによりFAT16のDOSフォーマットとして、D12で認識できるようになります。

① **D12に外部SCSIドライブを接続し、“ DiskUtil ”タブ・ページでイニシャライズを行います。(→p.67, 79)**

② **①で、イニシャライズした外部SCSIドライブを、お手持ちのコンピュータに再接続しフォーマットします。**

- **Windows95/98/Meの場合**
  2GB未満のドライブを使う場合は、Windows上で「通常のフォーマット」を実行してください。2GB以上のドライブを使う場合は、専用のフォーマッタ・ソフトかWindowsのFDISKを使用して2GB未満にパーテーションを区切り、FAT16フォーマットを実行してください。
  手順については、お使いのツールの取扱説明書を参照してください。
- **WindowsNT/2000の場合**
  2GB未満のドライブを使う場合は、Windows上でFAT16フォーマットを実行してください。2GB以上のドライブを使う場合は、2GB未満にパーテーションを区切ってから、FAT16フォーマットを実行してください。
  手順については、お使いのツールの取扱説明書を参照してください。

note WindowsNT/2000をお使いの場合は、フォーマットが実行可能なユーザー権限でログオンしてください。

- **Macintoshの場合**
  「ディスクの初期化」でMS-DOSフォーマットを選択しフォーマットを実行してください。

フォーマットを実行したディスク内のデータは、すべて失われます。対象ドライブ以外をフォーマットしないように十分に注意してください。データの消失についての損害などについて、当社は一切の責任を負いかねますのでご了承ください。

③ **②で、フォーマットした外部SCSIドライブをD12に再接続し、認識することを確認します。**

STEP14　MIDI

MIDIとは

MIDIとは(**M**usical **I**nstrument **D**igital **I**nterface)の略で、電子楽器やコンピュータの間で、演奏に関するさまざまな情報をやりとりするための世界共通の規格です。

1．MIDIの接続

MIDI情報を送受信するには、専用のMIDIケーブルを使います。このケーブルを本機のMIDI端子と情報をやりとりする外部MIDI機器のMIDI端子に接続します。

MIDI IN端子: 他のMIDI機器からMIDIメッセージを受け取ります。外部機器のMIDI OUT端子と接続します。

MIDI OUT端子: D12からMIDIメッセージを送ります。外部機器のMIDI IN端子と接続します。

MIDIチャンネルの設定

MIDIでは、複数のMIDI機器にそれぞれ違った情報を1本のMIDIケーブルで伝えるため、**MIDIチャンネル**という1～16までのチャンネルがあります。送信側のMIDIチャンネルが“ **1** ”のときには、受信側のMIDIチャンネルを“ **1** ”に設定しておかないと、MIDIメッセージは伝わりません。

2．本機で扱うMIDIメッセージ

ノート、アフタータッチ、ベロシティー、ピッチベンド: 本機では、エフェクトのコントロールに使用できます。

プログラム・チェンジ: 本機では、シーンの切り替えに使用できます。

コントロール・チェンジ:本機では、ミキサーパラメータのコントロールに使用できます。

MMC(MIDI Machine Control): MMCメッセージを送信し、外部シーケンサ、レコーダー等をコントロールすることができます。またMMCメッセージを受信し、外部シーケンサ、レコーダー等から本機をコントロールすることができます。

MTC(MIDI Time Code): MTCを送信し、外部シーケンサ、レコーダーと同期をとって動作させることができます。またMTCを受信し、同期することもできます。

MIDIインプリメンテーションチャートについて

MIDI機器の取扱説明書には、MIDIインプリメンテーションチャートが付属しています。このチャートは、送受信できるMIDIメッセージについて確認できるようになっています。MIDI機器を使うときには、相互のMIDIインプリメンテーションチャートを比較し、対応しているMIDIメッセージを確認してください。

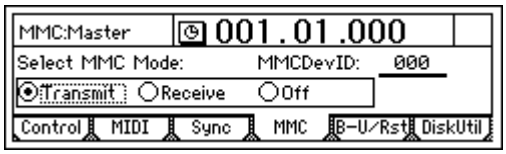
※　詳細なMIDIの仕様については、別冊のMIDIインプリメンテーションに記載されています。MIDIインプリメンテーションの配布については、コルグ・インフォメーションへお問い合わせください。

3．MIDIを使う

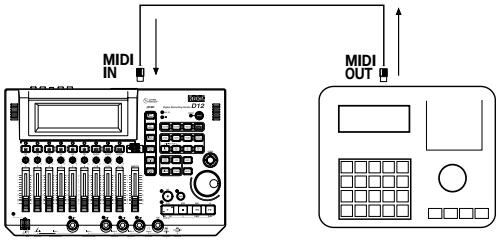
MIDIシーケンサーからD12をコントロールする方法

MIDIシーケンサーから送信するMMCで、D12の停止/再生/早送り/巻き戻し/録音/ロケートをコントロールします。

note　MIDIシーケンサーは、MMC対応のものを使用してください。MMCに対応していないシーケンサーでは、この操作はできません。



① **MIDIを接続します。**
MIDIシーケンサーのMIDI OUT端子と、本機の[MIDI IN]端子をMIDIケーブルで接続します。



D12　　MIDIシーケンサー

② **MIDIシーケンサー側でMMCを出力し、外部機器をコントロールできるように設定します。**
詳しくはMIDIシーケンサーの「取扱説明書」を参照してください。

③ **MMCの受信をオンにします。**
[SYSTEM]“ MMC ”タブ・ページで“ SelectMMCMode ”を“ **Receive** ”にします。

④ **デバイスIDを合わせます。**
“ MMCDevID ”を、MIDIシーケンサーのMMCデバイスIDに合わせます。

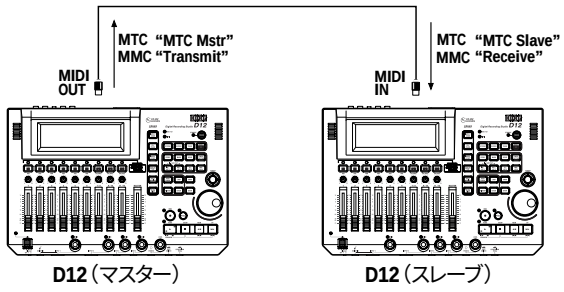
note　MIDIシーケンサーの機種によって、デバイスIDの仕様が異なり、必ず同じ番号ではない場合があります。

⑤ **外部MIDIシーケンサーを操作します。**
MIDIシーケンサーの停止/再生/早送り/巻き戻し/録音/ロケートを操作し、本機をコントロールします。(詳しくはMIDIシーケンサーの「取扱説明書」を参照してください。)

note　本機からMTC (MIDI Time Code) またはMIDIクロックを出力し、MIDIシーケンサーを同期させることにより、MIDIシーケンサー側での停止/再生/早送り/巻き戻し/録音/ロケート操作で、本機をコントロールさせることができます。

2台のD12を同期させる方法

2台のD12を同期する設定について説明します。一方のD12がマスター、もう一方のD12がスレーブとなります。
次のように接続してください。



① **マスター側のD12を設定します。**
[SYSTEM]" Sync "タブ・ページの" Select MIDI SyncMode "で" **MTC Mstr** "を選びます。[SYSTEM]" MMC "タブ・ページの" Select MMC Mode "で" **Transmit** "を選びます。
ここでは" MMC DevID "を" **10** "に合わせます。

② **スレーブ側のD12を設定します。**
[SYSTEM]" Sync "タブ・ページの" Select MIDI SyncMode "で" **MTC Slave** "を選びます。[SYSTEM]" MMC "タブ・ページの" Select MMC Mode "で" **Receive** "を選びます。" MMC DevID "は、マスターと同じ" **10** "に合わせます。スレーブ側のD12の[PLAY]キーを押して、再生待機状態にします。

note ミキサー・コントロール・メッセージを受信したくない場合は、マスター側D12の[SYSTEM]" MIDI "タブ・ページの" ControlChange: Trans "を" **Off** "にするか、スレーブ側D12の[SYSTEM]" MIDI "タブ・ページの" ControlChange: Recv "を" **Off** "にしてください。

③ **マスター側のD12の[PLAY]キーを押します。**
スレーブ側のD12がタイムコードを受信し、マスター側のD12のタイムコードに同期がとれると、スレーブ側のD12が再生を開始します。

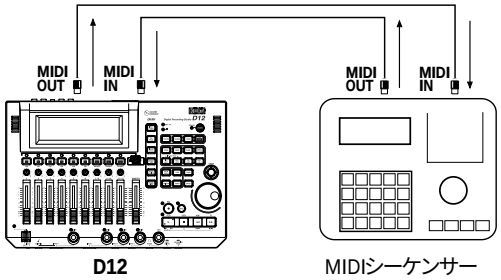
note 同期がとれるまで数秒間かかることがあります。

MIDIでミキサー・コントロールする

[SYSTEM]" MIDI "タブ・ページで、" Control Change: Trans "、" Recv "を" ON "にすることによって、D12のミキサー・パラメータを送受信することができます。

D12のミキサー・コントロールを記録する方法

D12のミキサーの操作情報を、外部MIDIシーケンサーに記録する設定について説明します。D12とMIDIシーケンサーを次のように接続してください。



① **D12と外部MIDIシーケンサーの同期の設定をします。**
D12をマスター、外部MIDIシーケンサーをスレーブに設定します。D12から送信するMIDIクロックまたはMTCで、MIDIシーケンサーと同期させる準備をします。(→ p.47)

② **D12のコントロール・チェンジの送信を許可します。**
[SYSTEM]" MIDI "タブ・ページで" Mixer Control "の" Control Change: Trans "を" ON "にします。

③ **外部MIDIシーケンサーを録音待機状態にします。**
D12のミキサー・コントロール・データは、1～12トラックに対応して1～12のMIDIチャンネルに出力されます。1～12の各MIDIチャンネルを記録できるように、外部MIDIシーケンサーを設定してください。(詳しくはMIDIシーケンサーの「取扱説明書」を参照してください。)

note パラメータについては、MIDIインプリメンテーションを参照してください。MIDIインプリメンテーションの配布については、コルグ・インフォメーションへお問い合わせください。

④ **記録を開始します。**
D12の[PLAY]キーを押して再生を開始すると、外部MIDIシーケンサーが同期して記録を開始します。このとき、ミキサー・パラメータ（フェーダー、パン、EQ、など）を動かすと、それに対応するコントロール・チェンジがD12から送信され、外部MIDIシーケンサーに記録されます。

⑤ **D12を停止します。**
D12の[STOP]キーを押して再生を停止すると、外部MIDIシーケンサーも同期して記録を停止します。これで、D12のミキサーの操作情報が、外部MIDIシーケンサーに記録されました。

MIDIでD12のミキサーをコントロールする方法

ここでは、「D12のミキサー・コントロールを記録する方法」で記録したミキサーの操作情報を、D12に送信してミキサー・コントロールする設定について説明します。「MIDIシーケンサーからD12をコントロールする方法」と同様に接続してください。

① **D12と外部MIDIシーケンサーの同期設定を行います。**
「D12のミキサー・コントロールを記録する方法」の①の設定を行います。

② **D12でコントロール・チェンジを受信許可に設定します。**
[SYSTEM] "MIDI "タブ・ページで" MixerControl "の" Control Change: Recv "を" ON "にします。

③ **外部MIDIシーケンサーを再生待機状態にします。**

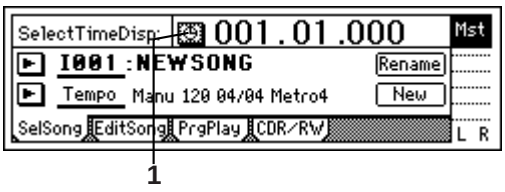
④ **D12を再生します。**
D12の[PLAY]キーを押して再生を開始すると、外部MIDIシーケンサーも同期して再生を開始します。先に記録したミキサーの操作情報がMIDIシーケンサーから送信され、D12のミキサーの値が変化します。

リファレンス編

1. COUNTER

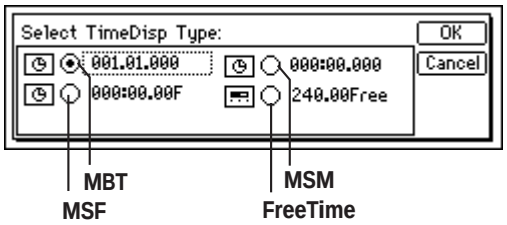
Counter: カウンター表示

各ページの右上にあるカウンターは、現在のレコーダーの位置の時刻を示します。



1. Select TimeDisp Type .....

カウンター表示を切り替えます。カウンター左の“ ◷ ”ボタンを押すと“ Select TimeDisp Type ”ダイアログを表示されます。表示するロケーションを選択し、“ OK ”ボタンを押します。



___.__.___ **(MBT):** ロケーションの現在位置が、ソングの先頭から、**小節単位**で表示されます。
左から順番に、Measure(小節). Beat(拍子). Tick(1/96拍)です。

___:__.___ **(MSM):** ロケーションの現在位置が、ソングの先頭からの**絶対時間**で表示されます。
左から順番に、Minutes(分): Second(秒). Millisecond(1/1000秒)です。

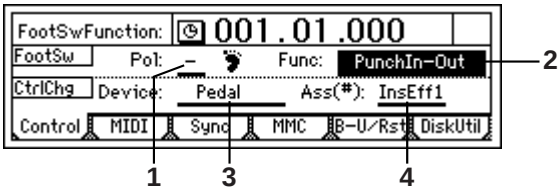
___:__.__**F (MSF):** ロケーションの現在位置が、ソングの先頭からの**絶対時間とフレーム数**で表示されます。通常、MTCで同期させるときに使用します。
左から順番に、Minutes(分): Second(秒). Frame(1/30秒)です。

___.__**Free (FreeTime):** 現在選択されている**ドライブの、録音可能な時間**が表示されます。
左から順番に、Minutes(分). Second(秒)です。

note カウンターの現在時刻を変えるには、カウンターの数値にカーソルを移動して、[VALUE]ダイヤルで値を変えます。(→p.35)

2. SYSTEM

P1 Control: フット・スイッチ / コントロール・チェンジ・デバイス(ペダル / MIDI)の設定



1. Pol(FootSwPolarity) ..... [–, +]

フット・スイッチの極性を設定します。
フット・スイッチ(別売オプション:PS-1など)をフロント・パネルの[FOOT SWITCH]端子に接続し、フット・スイッチを押したときに極性判別マーグ“ 👣 ”が点灯するように設定してください。

2. Func(FootSwFunction) ..... [PunchIn–Out, Play / Stop, Mark]

フット・スイッチで制御する機能を選びます。
PunchIn−Out: マニュアル・パンチ・イン−アウトの録音開始と録音終了を切り替えます。
[TRACK STATUS]キーで任意のトラックを**REC**にし、再生を開始後、フット・スイッチを押したところから録音を開始し、もう一度押したところで録音を終了します。(→p.28)
Play / Stop: 再生の開始と停止を切り替えます。
フット・スイッチを押すと再生を開始し、もう一度押すと停止します。
Mark: マークを登録します。
フット・スイッチを押すと、押した時刻にマークを登録します。

このタブ・ページを表示している間は、フット・スイッチは極性を判別するために使用されるため、設定した機能の動作はしません。また、タップ録音時は、ここでの設定とは関係なくタップ入力用として機能します。(→p.63)

3. Device(CtrlChgDevice) ..... [Pedal, A.Touch, PitchBend, Velocity, NoteNum, CC#000...119]

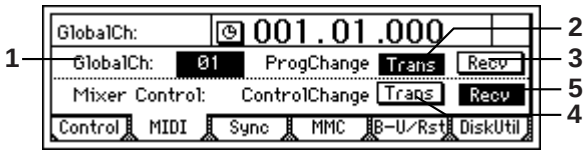
内蔵エフェクトをコントロールする外部デバイスを選びます。
“ Ass ”(P1-4)で選んだエフェクトがリアルタイムでコントロールできます。
Pedal: エクスプレッション・ペダルでコントロールします。
エクスプレッション・ペダル(別売オプション: XVP-10、EXP-2など)を[EXPRESSION PEDAL]端子に接続し、ペダルを踏むことによってコントロールします。
A.Touch、PitchBend、Velocity、NoteNum: アフタータッチ、ピッチベンド、ベロシティ、ノート・ナンバーの各MIDIメッセージでコントロールします。

外部MIDI機器のMIDI OUTと本機の[MIDI IN]端子を接続し、設定したMIDIメッセージ情報を外部MIDI機器から受信することによってコントロールします。
CC(Control Change)#000…119: MIDIコントロール・チェンジ・ナンバーでコントロールします。
外部MIDI機器のMIDI OUTと本機の[MIDI IN]端子を接続し、設定したコントロール・チェンジ・ナンバーを外部MIDI機器から受信することによってコントロールします。

4. **Ass(CtrlChgAssign) ..... [ExpOff, InsEff1…4]**
コントロールするインサート・エフェクトを選びます。
ここで選んだインサート・エフェクトを“ Device ”(P1-3)でコントロールします。
ExpOff: インサート・エフェクトをコントロールしません。
InsEff1、InsEff2、InsEff3、InsEff4: インサート・エフェクト1、2、3、4をそれぞれコントロールします。

使用するエフェクト・プログラムにコントロール機能がない場合は、コントロールできません。(→p.113～)

P2 MIDI: MIDIの設定



本機ではMIDIを使って次のことが行えます。

- エフェクトをコントロールする(→p.47)
- シーケンサーなどのMIDI機器との同期(→p.73)
- シーンを切り替える(→p.41)
- コントロール・チェンジでミキサー・パラメータをコントロールする。

1. **GlobalCh(GlobalChannel) ..... [01…16]**
グローバルMIDIチャンネルを設定します。
以下の操作するときに設定が必要です。
• “ Device ”(P1-3)を“ **Pedal** ”以外のMIDIメッセージに設定し、エフェクト・コントロールするとき
• シーンの切り替えをプログラム・チェンジで送受信するとき
外部MIDI機器と本機をMIDIで接続し、接続した機器のMIDIチャンネルと本機の“ GlobalCh ”を一致させることによって、MIDIメッセージの送受信が行えます。

2. **ProgramChange: Trans ..... [On, Off]**
プログラム・チェンジ・メッセージの送信のオン/オフを設定します。
プログラム・チェンジは、シーンの切り替え、ストア、リコールを実行時にそれぞれ送信されます。

3. **ProgramChange: Recv ..... [On, Off]**
プログラム・チェンジ・メッセージの受信のオン/オフを設定します。
プログラム・チェンジを受信すると、シーンが切り替わります。

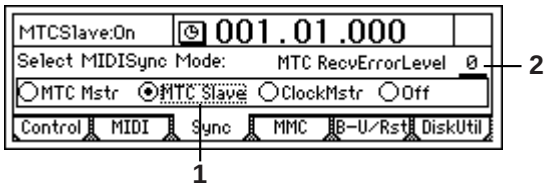
4. **ControlChange: Trans ..... [On, Off]**
コントロール・チェンジ・メッセージの送信のオン/オフを設定します。
コントロール・チェンジは、ミキサー・パラメータを変更時にそれぞれに対応したメッセージが送信されます。
MIDIで接続した外部MIDIシーケンサーに本機から送信したコントロール・チェンジを記録することができます。

5. **ControlChange: Recv ..... [On, Off]**
コントロール・チェンジ・メッセージの受信のオン/オフを設定します。
外部MIDIシーケンサーに記録したコントロール・チェンジを受信すると、それぞれに対応したミキサー・パラメータをコントロールすることができます。
コントロールできるパラメータに関しては、MIDIインプリメンテーション・チャート(→p.138)を参照してください。

P3 Sync: 同期の設定

本機と外部MIDIシーケンサーなどを同期させ、トラックの音声と、外部MIDI音源を同時に再生することができます。

本機と外部MIDI機器を、同期クロックによって同じタイミングで動作させることを**同期**といいます。
同期クロックを出力する側の機器を**マスター**機、同期クロックを受信する側の機器を**スレーブ**機といいます。本機はマスター、スレーブのどちらでも動作します。



1. **Select MIDISync Mode ..... [MTC Mstr, MTC Slave, Clock Mstr, Off]**
[MIDI IN/OUT]端子から送受信する同期信号を選びます。
MTC Mstr: MTC30NDF(MIDIタイム・コード30ノン・ドロップ・フレーム)のマスター機として使用します。
MTC Slave: MTC30NDF(MIDIタイム・コード30ノン・ドロップ・フレーム)のスレーブ機として使用します。
ClockMstr: MIDIクロックを送信します。
Off: 同期信号を送受信しません。

2. **MTC RecvErrorLevel ..... [0….10]**
“ SelectMIDISyncMode ”で“ **MTC Slave** ”を選択したときのMTCのチェックレベルを設定します。
MTCが何かの異常で連続して送られてこない場合、本機はMTCの異常をチェックし、同期を中止し再生を停止することがあります。このような場合、“ MTC RecvErrorLevel ”を下げることで、MTCの受信に多少の問題があっても、同期再生を続けます。

note “ 0 ”に設定すると、問題が発生しても同期再生は停止しません。

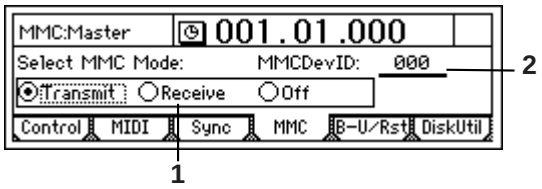
本機以外の機器をMTCマスターとして同期する場合、機器間の相性によっては、ソングの先頭からでないと、うまく同期できない場合があります。

P4 MMC: MMCの設定

本機は**MMC**（MIDI Machine Control）の送受信に対応しています。

2台のD12を同期させるときや、MMCに対応したMIDIシーケンサーなどと組み合わせることで、ソングの再生、停止、早送りなど、マスター側の機器だけで操作することができます。

お使いのMIDI機器によっては、本機のMMC機能に対応していないものがあります。本機が対応しているMMC機能については、MIDIインプリメンテーションを確認してください。



1. **Select MMC Mode ..... [Transmit, Receive, Off]**
   MMCの送受信のオン/オフを設定します。
   Transmit: MMCを送信します。
   Receive: MMCを受信します。
   Off: MMCを使用しません。

2. **MMCDevID(MMCDeviceID) ..... [000...127]**
   MMCを送受信するデバイスIDを設定します。
   外部MIDI機器と本機をMIDIで接続し、デバイスIDを一致させ“ Select MMC Mode ”を設定することによって、MMCの送受信が可能になります。

note “ 127 ”に設定すると、すべてのデバイスIDと送受信します。

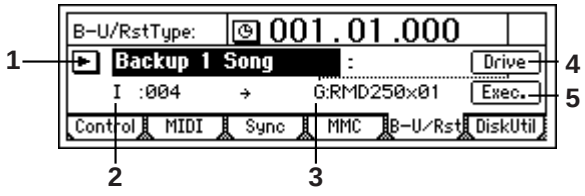
P5 B-U/Rst: リムーバブル・ディスクへのバックアップ / リストア

CD-R、CD-RWを含むリムーバブル・ディスクへの、バックアップ(保存)/リストア(呼び出し)を行います。

以下のデータがリストア可能です。

- D12 バックアップデータ
- D16 バックアップデータ(1～12トラック・データのみ)
- D8 バックアップデータ(オーディオ・データのみ)

バックアップおよび一部のリストアは、書き込み先のドライブのデータを上書きします。バックアップ・データは1つのドライブに1つだけ保存することができます。



1. **B-U/RstType ..... [Backup1Song, BackupAllSongs, BackupUserData, Restore]**
   データのバックアップ、リストアのタイプを選びます。

“ ▶ ”ボタンを押すと、ダイアログから選ぶことができます。

以下はここで選んだタイプごとに説明します。

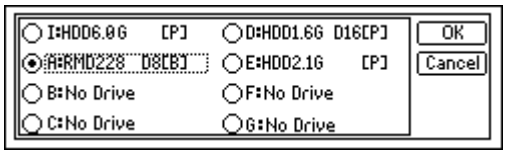
B-U/RstType: “Backup1Song”
カレント・ドライブから選択したソングとエフェクトのユーザー・データをバックアップします。

2. **Source ..... (I, A...G: 001...100)**
   バックアップ元のドライブ、ソング番号が表示されます。
   [SONG]“ SelSong ”で選択したソングのドライブとソング番号が表示されます。(→p.88)

3. **Destination ..... (A...G: RMD---- x01...99)**
   バックアップ先のドライブと、ドライブ情報(“ **RMD----** ”または“ **CD** ”)、必要枚数(“ **×1** ”～“ **×99** ”)が表示されます。
   バックアップ先のドライブは“ Drive ”で選択します。(→P5-4)

CD-R、CD-RWにバックアップするときは、必ずブランク・ディスクを使用してください。

4. **Drive ..... [A...G]**
   バックアップ先のドライブを選びます。
   このボタンを押すとダイアログが表示されます。ドライブを選び、“ OK ”ボタンを押します。



Drive ID ..... [I, A...G]
I: Internal IDE (内蔵ドライブ)
A: SCSI ID0、**B:** SCSI ID1、**C:** SCSI ID2、**D:** SCSI ID3、**E:** SCSI ID4、**F:** SCSI ID5、**G:** SCSI ID6
“ **G** ”は、CD-RおよびCD-RW用のIDです。[SCSI]端子にCD-RおよびCD-RWドライブを接続するときは、ドライブのSCSI IDを“ 6 ”に設定してください。HDD(ハード・ディスク・ドライブ)等でも選ぶことができます。

“ Drive ID ”の“ G ”にCD-ROMドライブまたはCD-R、CD-RWドライブまたはハードディスクを接続した場合、内蔵CD-RWは使用できません。

Device Type, Total Size ..... (HDD, RMD, CD)
ドライブの情報（種類、容量）が表示されます。
HDD: Hard Disk Drive (ハード・ディスク・ドライブ)
RMD: Removable Disk Drive (リムーバブル・ディスク・ドライブ)
CD: CD-ROM、CD-R、CD-RW

* **リムーバブル・ディスク・ドライブ**とは、ディスクを取り外せるドライブの総称です。MO、ZIP、JAZなどがあります。

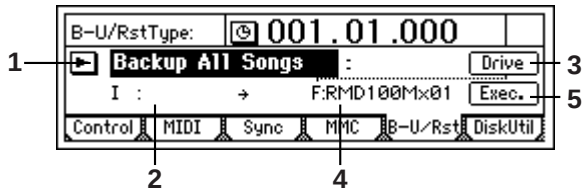
Format Type .... (P, B, D8[B], D16[P], D16[B], Audio)
ドライブのフォーマット・タイプが表示されます。
本機に内蔵されているドライブや、本機と接続してイニシャライ

ズまたはフォーマットした外部ドライブをソング作成用として、それ以外はバックアップ用として表示します。
[P](PlayableType):D12のソング作成用ディスク
[B](BackupType):D12のバックアップ用ディスク
D8[B]: D8のバックアップ用ディスク
D16[P]: D16のソング作成用ディスク
D16[B]: D16のバックアップ用ディスク
Audio: オーディオCD

5. Exec. .....
バックアップを実行します。
“ Source ”の1ソングを“ Destination ”のドライブにバックアップします。このときにエフェクト・ユーザー・データもバックアップされます。

バックアップ先のドライブ(“ Destination ”)のデータは上書きされます。

B-U/RstType: “BackupAllSongs”
選択したドライブの全ソングとエフェクトのユーザー・データをバックアップします。



2. Source .....(I, A...G)
バックアップ元のドライブが表示されます。
バックアップ元のドライブは[SONG]“ SelSong ”タブ・ページで選択します。(→p.88)

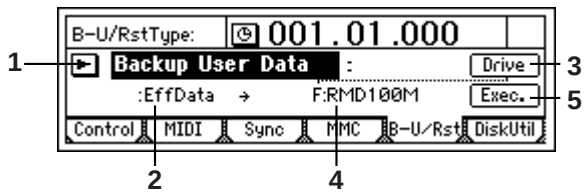
3. Drive ..... [A...G]
バックアップ先のドライブを選びます。
このボタンを押すとダイアログが表示されます。ドライブを選び、“ OK ”ボタンを押します。(→p.22、p.77: P5-4)

4. Destination ..... (A...G: RMD,CD---- x01...99)
バックアップ先のドライブと、ドライブ情報(“ **RMD**---- ”または“ **CD** ”)、必要枚数(“ **×1** ”～“ **×99** ”)が表示されます。
バックアップ先のドライブは“ Drive ”で選択します。

5. Exec. .....
バックアップを実行します。
“ Source ”のドライブにある全ソングを“ Destination ”のドライブにバックアップします。このときにエフェクト・ユーザー・データもバックアップされます。

バックアップ先のドライブ(“ Destination ”)のデータは、上書きされます。

B-U/RstType: “BackupUserData”
エフェクトのユーザー・データをバックアップします。



2. Source ..... (Effect Data)
バックアップ元となるエフェクト・ユーザー・データが表示されます。
[SONG]“ SelSong ”タブ・ページで選択したソングのドライブとエフェクト・ユーザー・データを表示します。(→p.88)

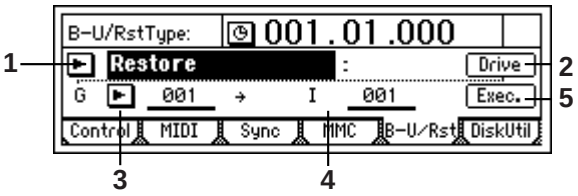
3. Drive ..... [A...G]
バックアップ先のドライブを選びます。
このボタンを押すとダイアログが表示されます。ドライブを選び、“ OK ”ボタンを押します。(→p.22、p.77: P5-4)

4. Destination ..... (A...G: RMD, CD)
バックアップ先のドライブが表示されます。
バックアップ先のドライブは“ Drive ”で選択します。

5. Exec. .....
バックアップを実行します。
エフェクト・ユーザー・データを“ Destination ”で設定したドライブにバックアップします。

バックアップ先のドライブ(“ Destination ”)のデータは、上書きされます。

B-U/RstType: “Restore”
バックアップによって保存したソング、エフェクト・ユーザー・データをリストアします。
“ Backup1Song ”を行ったディスク、CDからは、その1ソングとエフェクトのユーザー・データがリストアされます。
“ BackupAllSongs ”を行ったディスク、CDからは、1ソングまたは全ソングをリストアするかを選択できます。
“ BackupUserData ”を行ったディスク、CDからは、エフェクトのユーザー・データがリストアされます。



2. Drive ..... [A...G]
リストア元のドライブを選びます。
このボタンを押すとダイアログが表示されます。ドライブを選び、“ OK ”ボタンを押します。(→p.22、p.77: P5-4)
バックアップ・データの入ったディスクまたはCDをドライブに挿入してから“ Drive ”を選んでください。

3. Source ..... [(A...G): 001...100, All]
リストア元のソング番号を選択します。
“ ▶ ”ボタンを押すと、ダイアログからソング番号を選ぶことができます。
ソング番号の選択は、“ BackupAllSongs ”でバックアップしたドライブから1つのソングをリストアするときのみ行えます。1つのソングだけをリストアするときは“ **001** ”～“ **100** ”(既存のソングまで)から選びます。全ソングをリストアするときはダイアログの“ SelectAll ”を押し“ **All** ”に設定します。
リストア元のドライブは“ Drive ”で選びます。

4. Destination ..... [(I, A...G)/001...100,*]**
リストア先のドライブを表示、ソング番号を選びます。1ソングをリストアする場合、ここで選択したソング番号にリストアされます。全ソングをリストアするときは“ *** ”を選択します。

[SONG]“ SelSong ”で選択したソングのドライブを表示します。(→p.88)

5. Exec. .....

リストアを実行します。
“ Source ”のソングやユーザー・データを“ Destination ”のドライブにリストアします。
1 ソングをリストアするとき、“ Source ” のソングが“ Destination ”のソング番号に入ります。“ Destination ”の番号以降にあったソングは、1つずつ後退します。上書きはされません。
全ソングをリストアするとき、“ Source ” の全ソングが“ Destination ” のドライブの既存ソングの後ろに入ります。上書きはされません。
エフェクトのユーザー・データをリストアするとき、“ Source ”のユーザー・データが “ Destination ” のドライブのユーザー・データに上書きされます。

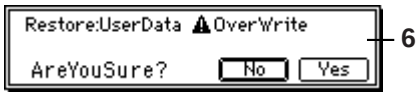
note 1 ソングまたは全ソングのリストアをするとき、エフェクト・ユーザー・データを上書きするかを選択できます。(→“ Restore:UserData ”)

1 ソングまたは全ソングのリストア実行前に、リストア先の容量をチェックし、足りない場合は実行されません。

6. Restore:UserData ..... [Yes, No]

ソングのリストア終了時にバックアップ・データのエフェクト・ユーザー・データを現在のエフェクト・ユーザー・データに上書きするかどうかを選択するダイアログが表示されます。

note ユーザー・データは、ソング・バックアップ時に自動的にバックアップされます。



Yes: エフェクトのユーザー・データのリストアを実行します。
No: エフェクトのユーザー・データのリストアを実行しません。

リストアを実行すると現在のユーザー・エフェクトに上書きします。

P6 DiskUtil: ドライブのイニシャライズ / フォーマット / チェック

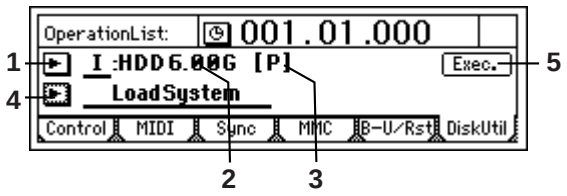
ドライブのイニシャライズ（初期化）、フォーマット、チェック（検査）等を行います。

ディスクをソングの録音/再生用として初めて使用するときは、イニシャライズまたはフォーマットする必要があります。

- **イニシャライズ**は、ドライブ購入時などドライブの内容を消去して、はじめて使用する場合に行います。
- **フォーマット**は、別の機器で使用していたディスクをD12で使用する場合や、再生中などに“ DiskError ”表示が頻繁に出るようになった場合に行います。

note リムーバブル・ディスクをバックアップ用として使用する場合は、イニシャライズ、フォーマットする必要はありません。

イニシャライズ、フォーマットを実行すると、そのドライブのデータは失われます。



1. Drive ID ..... [I, A...G]

イニシャライズ、フォーマット、検査したいドライブを選びます。
“ ”ボタンを押すと、リストから選択できます。(→p.22、p.77: P5-4)

2. Device Type, Total Size ..... (HDD, RMD, CD)

ドライブの情報（種類、容量）が表示されます。
HDD: Hard Disk Drive (ハード・ディスク・ドライブ)
RMD: Removable Disk Drive (リムーバブル・ディスク・ドライブ)
CD: CD-ROM、CD-R、CD-RW

3. Format Type .... (P, B, D8[B], D16[P], D16[B], Audio)

ドライブのフォーマット・タイプが表示されます。
本機に内蔵されているドライブや、本機と接続してイニシャライズまたはフォーマットした外部ドライブをソング作成用として、それ以外はバックアップ用として表示されます。
[P](PlayableType): D12のソング作成用ディスク
[B](BackupType): D12のバックアップ用ディスク
D8[B]: D8のバックアップ用ディスク
D16[P]: D16のソング作成用ディスク
D16[B]: D16のバックアップ用ディスク
Audio: オーディオCD

4. SelOperation ..... [EjectRMD, Check Drive, Initialize, Format, LoadSystem]

ドライブに対して行う機能を選びます。
“ ”ボタンを押すと、リストから選択できます。
EjectRMD:“ DriveID ”で選択されているリムーバブル・ディスクを排出(イジェクト)します。
現在選択しているソングがリムーバブル・ディスクにあるときは、D12側からロックされているため、この機能を使用して排出します。それ以外のときはドライブのイジェクト・スイッチでも排出できます。(→p.68)
CheckDrive:“ Drive ID ”で選んだドライブのエラーを検査し修復を行います。
Disk、DiskBusyのエラー・メッセージが頻発したときに行ってください。実行後、ドライブに大きなエラーが無ければそのまま曲データを使用できます。

CheckDriveには、時間がかかります。
6GB内蔵ドライブ時: 約100分
10GB外部SCSIハード・ディスク・ドライブ時: 約8時間

Initialize:“ Drive ID ”で選んだドライブをイニシャライズします。

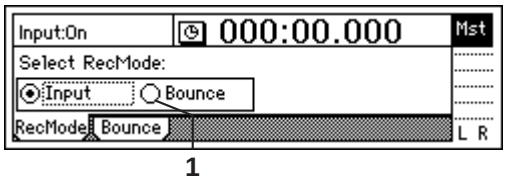
Format:“ Drive ID ”で選んだドライブをフォーマットします。

Force ..... [On, Off]
プロテクトしたソングが含まれている場合でも、フォーマット、イニシャライズを実行できます。
On:“ ProtectSong ”でプロテクトされているソングが存在しても、強制的にイニシャライズを実行します。
Off:“ ProtectSong ”でプロテクトされているソングが存在する場合、実行時に“ SongProtect ”メッセージを表示し、処理を中断します。

LoadSyetem:“ Drive ID ”で選んだドライブからシステムをロードし、システムを書き替えます。詳しくは「システムのバージョン・アップ」(→p.135)を参照してください。

3. RECORD

P1 RecMode: 録音モードの選択

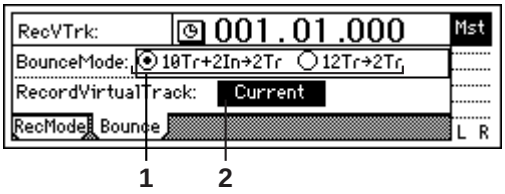


1. **Select RecMode ..... [Input, Bounce]**
録音モードを選びます。
Input: 入力(アナログ、デジタル、内蔵リズム、内蔵CD)を録音します。各トラックの録音レベルはチャンネル・フェーダーで設定します。通常の録音はこちらを選びます。
Bounce: マスターLR・バスを録音します。各トラックの再生レベルはチャンネル・フェーダー、録音レベルはマスター・フェーダーで設定します。
おもに次の場合に選択します。
- ピンポン録音(複数トラックを 2 つにまとめる)
- マスター・エフェクトがかかった音の録音
- 多入力を 2トラックにまとめる録音

“ **Bounce** ”選択時、同時録音トラック数は常に2トラックとなります。

P2 Bounce: バウンス録音の設定

バウンス録音の方法は、p.29を参照してください。



1. **Select BounceMode ..... [10Tr+2In→2Tr, 12Tr→2Tr]**
バウンス録音モードを設定します。
10Tr+2In→2Tr: 10トラック再生+2入力を2トラックに、まとめる場合などに選びます。
[TRACK STATUS]キーを**REC**(LED赤色点灯)にしたチャンネルは、[INPUT]“ Ch1−6 ”タブ・ページと“ Ch7−12 ”タブ・ページで設定した入力音が有効になり、他の再生トラックと共に録音されます。
12Tr→2Tr: 12トラック再生を2トラックにまとめる場合に選択します。
[TRACK STATUS]キーを**REC**(LED赤色点灯)にしたチャンネルもトラック再生音が有効になり、他の再生トラックと共に録音されます。

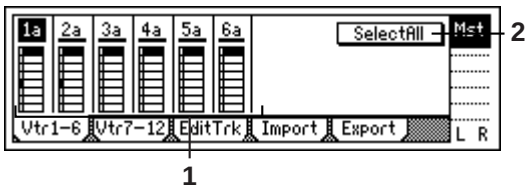
バウンス録音時、“ Rhythm ”を“ **On** ”に設定するとリズムも録音されます。(→p.61)

2. **RecordVirtualTrack ..... [Current, a...h]**
録音先のバーチャル・トラックを選びます。
バウンス録音時、[TRACK STATUS]キーで選択した録音トラックの、どのバーチャル・トラックに録音するかを選びます。“ Current ”以外の“ a ”〜“ h ”のバーチャル・トラックを選択することによって、1〜12トラックを消さずにバーチャル・トラックの2トラックにまとめることもできます。
Current: 現在選択されているバーチャル・トラック
a...h: 任意のバーチャル・トラック
ただし、ここで選択したバーチャル・トラックと[TRACK]“ Vtr1-6 ”、“ Vtr7-12 ”で同じバーチャル・トラックを選択している場合は、“ Current ”を選んだことと同じになります。

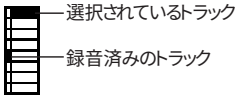
すでに録音されているトラックに誤って録音しないためにも、[TRACK]“ Vtr1−6 ”、“ Vtr7−12 ”タブ・ページで、現在選ばれているバーチャル・トラックやデータが録音されているバーチャル・トラックを確認してから選択してください。

4. TRACK

P1 Vtr1 − 6: バーチャル・トラック 1 − 6 の選択



1. Select VirtualTrack ..... [1a...1h, ..., 6a...6h]
トラック“ **1** ”〜“ **6** ”のバーチャル・トラックを選びます。
各トラックには“ **a** ”〜“ **h** ”の8つのバーチャル・トラックがあります。ここで選択したバーチャル・トラックに録音、再生します。



2. SelectAll ..... [On, Off]
全(1〜12)トラックを同時に同じバーチャル・トラック・ナンバーにする場合に“ **On** ”にして、いずれかの“ Select Virtual Track ”でトラックを選びます。
SelectAll **On**: 全トラックを同じバーチャル・トラック・ナンバーにします。
SelectAll **Off**: 1トラックごとにバーチャル・トラック・ナンバーを設定します。

P2 Vtr7 − 12: バーチャル・トラック 7 − 12 の選択

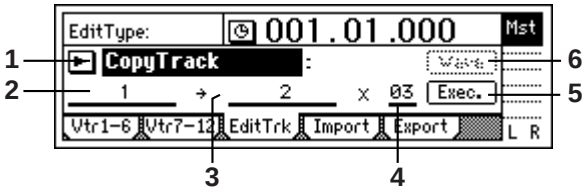
説明は“ Vtr1−6 ”を参照してください。

24Bitソングの場合,このページは選択できません。

1. Select VirtualTrack ..... [7–8a...7–8h, ..., 11–12a...11–12h]
2トラックごとにバーチャル・トラックを選びます。

2. SelectAll ..... [On, Off]

P3 EditTrk: トラック編集

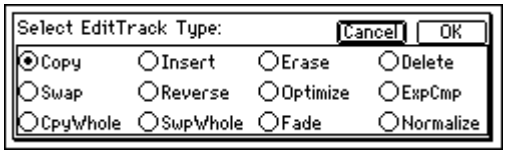


編集の対象となるトラックは、現在選択されているトラック1〜12です(→“ Vtr1−6 ”、“ Vtr7−12 ”)。選択されていない他のバーチャル・トラックは、編集の対象となりません。(ただし“ **CopyWholeTrack** ”、“ **SwapWholeTrack** ”は異なります。)

note 編集する範囲(時刻)は、[IN/LOC1]、[OUT/LOC2]、[TO/LOC3]、[END/LOC4]の各キーに登録した時刻です。(→p.35、97)

note 編集実行後にやり直し(アンドゥ)が行えます。

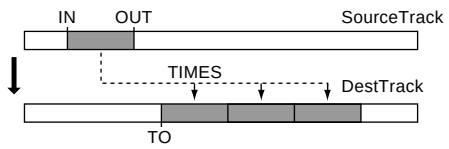
1. EditType ..... [CopyTrack, InsertTrack, EraseTrack, DeleteTrack, SwapTrack, ReverseTrack, OptimizeTrack, Exp/CompTrack, CopyWholeTrack, SwapWholeTrack, FadeTrack, NormalizeTrack]
編集するタイプを選びます。(→p.51)
ここで選択するタイプによって、この画面は変化します。
“ ▶ ”ボタンを押すと、ダイアログから編集するタイプが選べます。

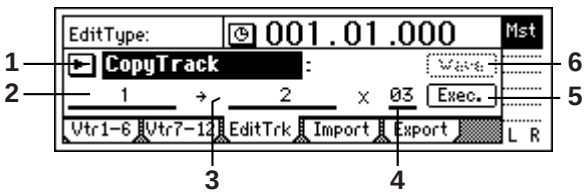


以下はここで選んだタイプごとに説明します。

EditType: “CopyTrack”
コピー元トラック(“ SourceTrack ”)の**IN**−**OUT**間の音声データを、コピー先トラック(“ DestTrack ”)の**TO**時刻に指定した回数だけコピーします。
クリップ・ボードを使用して、別のソングのトラックに複写することもできます。

実行時(“ Exec. ”)、コピー先トラック(“ DestTrack ”)は、上書きされます。





2. SourceTrack ..... [1...12, 1–2...11–12, 1–4...9–12, 1–6...7–12, 1–12, Clip#*1]

コピー元トラックを選びます。

*1: “ **Clip#** ”はクリップ・ボードにデータがあるときのみ選択できます。#はクリップ・ボード内のトラック数です。“ **Clip#** ”を使用して、別のソングのトラックからコピーすることができます。Bitの異なるソング間でコピーを行った場合、コピー先では16Bitデータとして扱われます。

note 24BitSongで、選べるトラックは**1－6**までです。

3. DestTrack ..... [1...12, 1–2...11–12, 1–4...9–12, 1–6, 7–12,1–12, Clip#*1]

コピー先トラックを選びます。

***1** #はクリップ・ボード内のトラック数です。“ **Clip#** ”を使用して、別のソングのトラックへコピーすることができます。Bitの異なるソング間でコピーを行った場合、コピー先では16Bitデータとして扱われます。

note 24BitSongで、選べるトラックは**1－6**までです。

4. Times ..... [1...99]

コピー回数を設定します。

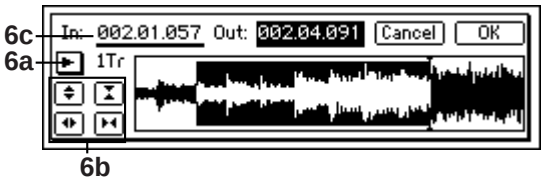
5. Exec.(Execute) .....

トラック編集を実行します。

6. Wave .....

トラックの音声を波形で表示します。
編集する位置(**IN**、**OUT**、**TO**)をより細かく設定することができます。
カーソルが“ SourceTrack ”または“ DestTrack ”にあるときに選択できます。

note ここで設定する前に、**IN**、**OUT**、**TO**時刻をおおまかに設定して登録しておくとよいでしょう。



6a. SelectTrack .....

時刻を設定するトラックを選びます。

6b. Zoom In/Out/Up/Down .....

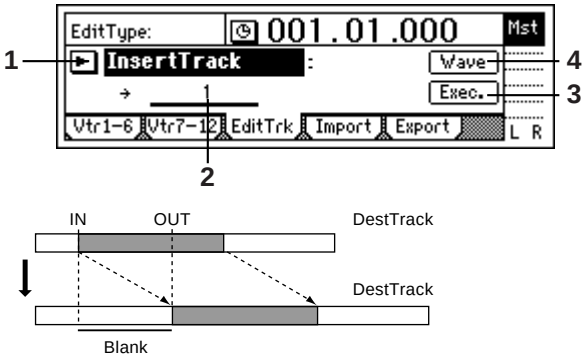
波形の表示範囲および高さなどを調節します。

6c. Locate ..... [In, Out, To]

ロケートを設定します。
“ Locate ”にカーソルを置くと、自動的にスクラブ・オンになり、[VALUE]ダイヤルを回すことによって、“ SelectTrack ”のトラック音のみ(ソロ)を聞きながら設定できます。
“ OK ”ボタンを押すと、設定した時刻がそれぞれのキー([IN/LOC1]など)に上書きされ、**“ Cancel ”ボタン**を押すと設定がキャンセルされます。

EditType: “InsertTrack”

インサート先トラック(“ DestTrack ”)の**IN－OUT**間に空白を挿入(インサート)します。
実行時(“ Exec. ”)、挿入された空白以降のトラック・データは後退します。



2. DestTrack ..... [1...12, 1–2...11–12, 1–4...9–12, 1–6, 7–12, 1–12]

インサート先トラックを選びます。

note 24BitSongで、選べるトラックは**1－6**までです。

3. Exec.(Execute) .....

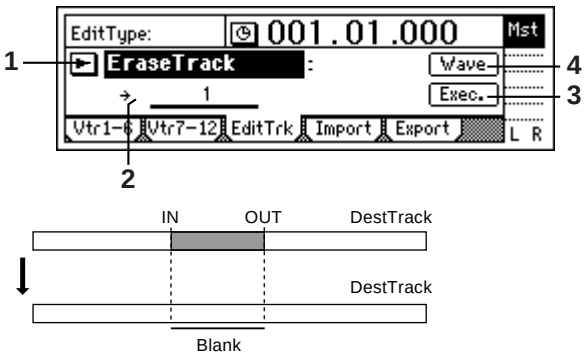
トラック編集を実行します。

4. Wave .....

トラックの音声を波形で表示します。編集する位置(**IN**、**OUT**、**TO**)をより細かく設定することができます。(→p.81 EditType:“ CopyTrack ”)

EditType: “EraseTrack”

イレース先トラック(“ DestTrack ”)の**IN－OUT**間のトラック・データを消去(イレース)します。
実行時(“ Exec. ”)、**IN－OUT**間が無音になります。



2. DestTrack ..... [1...12, 1–2...11–12, 1–4...9–12, 1–6, 7–12, 1–12]

イレース先トラックを選びます。

note 24BitSongで、選べるトラックは**1－6**までです。

3. Exec.(Execute) .....

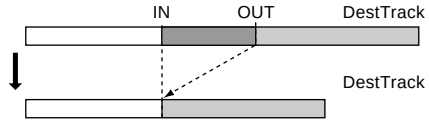
トラック編集を実行します。

4. Wave .....

トラックの音声を波形で表示します。編集する位置(**IN**、**OUT**、**TO**)をより細かく設定することができます。(→p.81 EditType:“ CopyTrack ”)

EditType: “DeleteTrack”

デリート先トラック(“ DestTrack ”)の**IN**－**OUT**間のトラック・データを削除(デリート)します。
実行時(“ Exec. ”)、**IN**－**OUT**間のデータがなくなり、削除した以降のトラック・データが前に移動します。



2. DestTrack ..... **[1...12, 1–2...11–12, 1–4...9–12, 1–6, 7–12, 1–12]**
デリート先トラックを選びます。

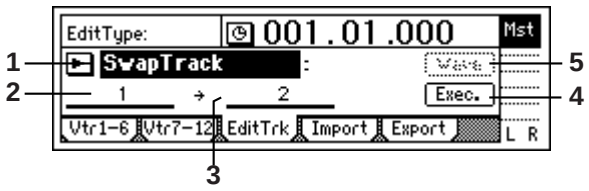
note 24BitSongで、選べるトラックは**1**－**6**までです。

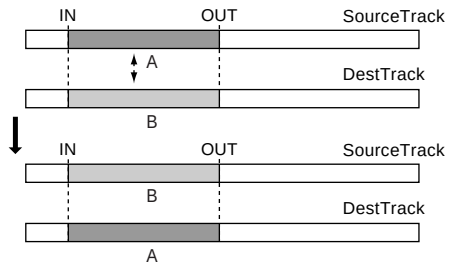
3. Exec.(Execute) .....
トラック編集を実行します。

4. Wave .....
トラックの音声を波形で表示します。編集する位置(**IN**、**OUT**、**TO**)をより細かく設定することができます。(→p.81 EditType:“ CopyTrack ”)

EditType: “SwapTrack”

スワップ元トラック(“ SourceTrack ”)の**IN**－**OUT**間のトラック・データをスワップ先(“ DestTrack ”)の**IN**－**OUT**間のトラック・データと交換(スワップ)します。
実行時(“ Exec. ”)、“ SourceTrack ”と“ DestTrack ”の**IN**－**OUT**間のデータが入れ替わります。





2. SourceTrack ..... **[1...12, 1–2...11–12, 1–4...9–12, 1–6, 7–12, 1–12]**
スワップ元トラックを選びます。

note 24BitSongで、選べるトラックは**1**－**6**までです。

3. DestTrack ..... **[1...12, 1–2...11–12, 1–4...9–12, 1–6, 7–12, 1–12]**
スワップ先トラックを選びます。

note 24BitSongで、選べるトラックは**1**－**6**までです。

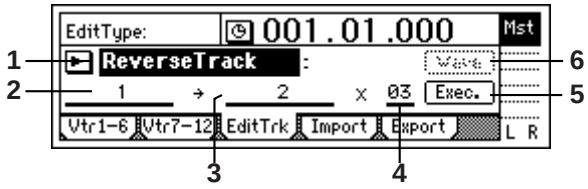
4. Exec.(Execute) .....
トラック編集を実行します。

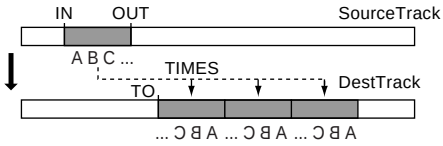
5. Wave .....
トラックの音声を波形で表示します。
編集する位置(**IN**、**OUT**、**TO**)をより細かく設定することができます。(→p.81 EditType:“ CopyTrack ”)

EditType: “ReverseTrack”

リバース元トラック(“ SourceTrack ”)の**IN**－**OUT**間のトラック・データを、リバース先トラック(“ Dest Track ”)の**TO**時刻に反転(リバース)してコピーします。このときコピーする回数を指定することができます。
実行時(“ Exec. ”)、その部分が反転し、再生時は逆転再生します。

リバース先トラックのコピーされた区間は、上書きされます。





2. SourceTrack ..... **[1...12, 1–2...11–12, 1–4...9–12, 1–6, 7–12, 1–12]**
リバース元トラックを選びます。

note 24BitSongで、選べるトラックは**1**－**6**までです。

3. DestTrack ..... **[1...12, 1–2...11–12, 1–4...9–12, 1–6, 7–12, 1–12]**
リバース・コピー先トラックを選びます。

note 24BitSongで、選べるトラックは**1**－**6**までです。

4. Times ..... **[1...99]**
コピー回数を設定します。

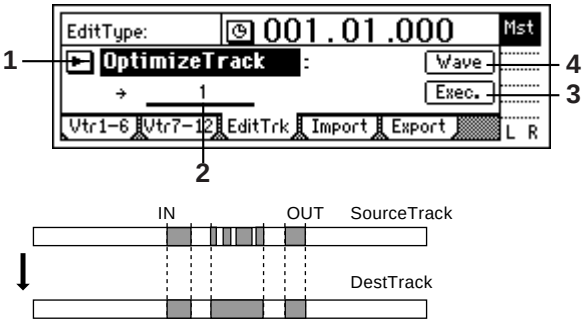
5. Exec.(Execute) .....
トラック編集を実行します。

6. Wave .....
トラックの音声を波形で表示します。編集する位置(**IN**、**OUT**、**TO**)をより細かく設定することができます。(→p.81 EditType:“ CopyTrack ”)

EditType: “OptimizeTrack”

オプティマイズ先のトラック(“ DestTrack ”)の**IN**－**OUT**間のトラック・データを最適化(オプティマイズ)します。
オプティマイズを実行すると**IN**－**OUT**間に余分な空白部分があった場合、無駄なサウンドは生成しません。ただし、次のオーディオ・イベントと距離が近いような微少な空白の場合、“ DiskBusy ”回避のために１つのサウンドとして生成されます。

note **IN**－**OUT**間を、ソングの先頭とソングの最後尾に設定してオプティマイズトラックを実行すると、HDDがアクセスするのに最適なデータを生成することができます。



2. DestTrack ..... [1...12, 1–2...11–12, 1–4...9–12, 1–6, 7–12, 1–12]
オプティマイズ先トラックを選びます。

note 24BitSongで、選べるトラックは**1－6**までです。

3. Exec.(Execute) .....
トラック編集を実行します。

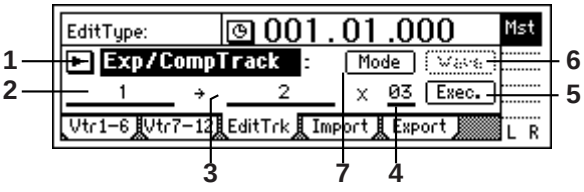
4. Wave .....
トラックの音声を波形で表示します。編集する位置(**IN**、**OUT**、**TO**)をより細かく設定することができます。(→p.81 EditType:“ CopyTrack ”)

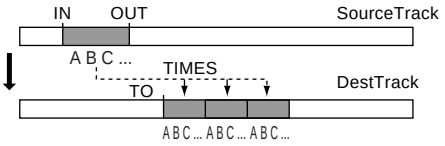
EditType: “Exp/CompTrack”

エクスパンジョン/コンプレッション元のトラック(“ SourceTrack ”)の**IN**－**OUT**間のトラック・データを伸長(エクスパンジョン)/圧縮(コンプレッション)し、エクスパンジョン/コンプレッション先トラック(“ DestTrack ”)の**TO**－**END**間に収め、それをTO時刻から指定回数コピーします。

実行時(“ Exec. ”)、エクスパンジョン/コンプレッション先トラックは上書きされます。

伸長/圧縮の割合に制限があり、**IN**－**OUT**時間と**TO**－**END**時間が極端に異なるとき、実行時、エラーになります。**TO**－**END**時間を、**IN**－**OUT**時間の50～200%になることを目安にしてください。





2. SourceTrack ..... [1...12, 1–2...11–12]
エクスパンジョン/コンプレッション元トラックを選びます。

note 24BitSongで、選べるトラックは**5－6**までです。

3. DestTrack ..... [1...12, 1–2...11–12]
エクスパンジョン/コンプレッション・コピー先トラックを選びます。

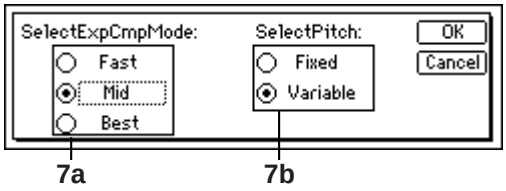
note 24BitSongで、選べるトラックは**5－6**までです。

4. Times ..... [1...99]
コピー回数を設定します。

5. Exec.(Execute) .....
トラック編集を実行します。

6. Wave .....
トラックの音声を波形で表示します。
編集する位置(**IN**、**OUT**、**TO**)をより細かく設定することができます。(→p.81 EditType:“ CopyTrack ”)

7. Mode .....
伸長/圧縮の計算時の処理方法を選びます。
“ Mode ”ボタンを押すと表示されます。



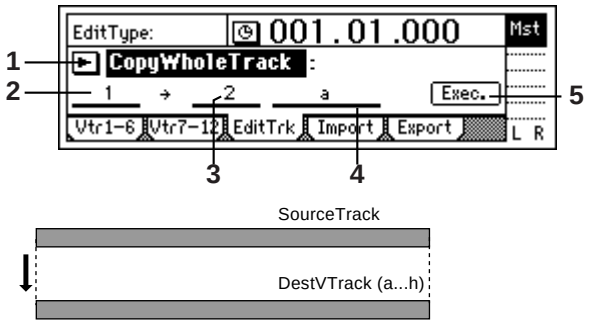
7a. SelectExp/CompMode ..... [Fast, Mid, Best]
エクスパンジョン/コンプレッションの変換モードを設定します。
Fast: 処理速度重視
Mid: “ Fast ”と“ Best ”の中間
Best: 音質重視
ただし、“ SelectPitch ”(7b)が“ **Variable** ”の場合、ここの設定は影響されません。

7b. SelectPitch .....[Fixed, Variable]
エクスパンジョン/コンプレッションの変換処理実行後の再生ピッチを選びます。
Fixed: ピッチ変換なし
Variable: ピッチ変換あり
“ OK ”ボタンを押すと、設定した伸長/圧縮の計算時の処理方法が設定され、“ Cancel ”ボタンを押すと設定が取り消しされます。

EditType: “CopyWholeTrack”

コピー元トラック(“ SourceTrack ”バーチャル・トラックは現在選択されているもの)の最初から最後までのトラック・データをコピー先トラック(“ DestTrack ”)の任意のバーチャル・トラックにコピーします。

実行時(“ Exec. ”)、コピー先トラックは上書きされます。



2. SourceTrack .....
[1...12, 1–2...11–12, 1–4...9–12, 1–6, 7–12, 1–12]
コピー元トラックを選びます。

note 24BitSongで、選べるトラックは**1－6**までです。

3. DestTrack .....
[1...12, 1–2...11–12, 1–4...9–12, 1–6, 7–12, 1–12]
コピー先トラックを選びます。

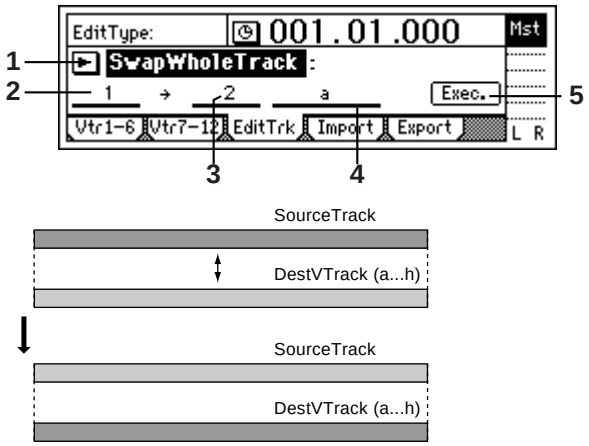
note 24BitSongで、選べるトラックは**1－6**までです。

4. DestVTrack .....[a...h]
コピー先トラック(“ DestTrack ”)のどのバーチャル・トラックにコピーするかを選びます。

5. Exec.(Execute) .....
トラック編集を実行します。

EditType: “SwapWholeTrack”

スワップ元トラック(“ SourceTrack ”、バーチャル・トラックは現在選択されているもの)の最初から最後までのトラック・データをスワップ先トラック(“ DestTrack ”)の任意のバーチャル・トラックと交換(スワップ)します。
録音したトラックを並べ直したいときなどに選びます。ソングの完成時に、すべてのトラックのバーチャル・トラックを“ **a** ”にしたい場合に有効です。
実行時(“ Exec. ”)、“ SourceTrack ”と“ DestTrack ”のトラック・データが入れ替わります。



2. SourceTrack .....
[1...12, 1–2...11–12, 1–4...9–12, 1–6, 7–12, 1–12]
スワップ元トラックを選びます。

note 24BitSongで、選べるトラックは**1－6**までです。

3. DestTrack .....
[1...12, 1–2...11–12, 1–4...9–12, 1–6, 7–12, 1–12]
スワップ先トラックを選びます。

note 24BitSongで、選べるトラックは**1－6**までです。

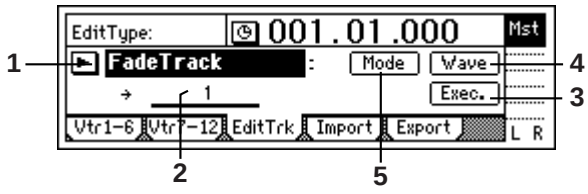
4. DestVTrack .....[a...h]
スワップ先トラック(“ DestTrack ”)のどのバーチャル・トラックにスワップするかを選びます。

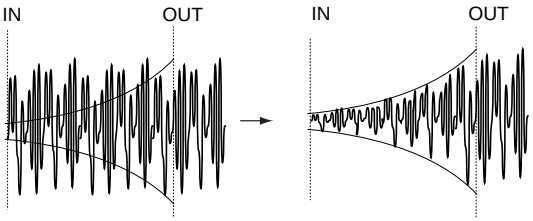
5. Exec.(Execute) .....
トラック編集を実行します。

EditType: “FadeTrack”

フェードイン先トラック(“ DestTrack ”)で**IN**－**OUT**間のトラック・データをフェードイン、もしくはフェードアウトします。実行時、**IN**－**OUT**間のオーディオデータがOUT時刻のレベルに、滑らかにフェードします。

実行時(“ Exec. ”)、フェードイン(フェードアウト)先のトラックは上書きされます。





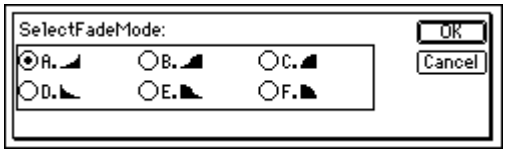
2. DestTrack .....
[1...12, 1–2...11–12, 1–4...9–12, 1–6, 7–12, 1–12]
エディット先のトラックを選びます。

note 24BitSongで選べるトラックは**1－6**までです。

3. Exec.(Execute) .....
トラック編集を実行します。

4. Wave .....
トラックの音声を波形で表示します。編集する位置(**IN**、**OUT**、**TO**)をより細かく設定することができます。(→p.81 EditType:“ CopyTrack ”)

5. MODE .....
フェードイン、フェードアウトのフェーダーカーブを選びます。



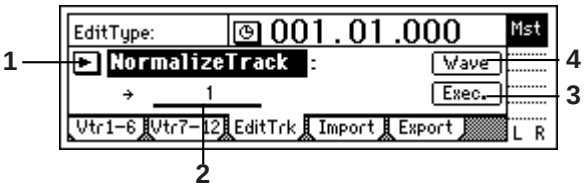
5a. SelectFadeMode ..... [A....F]

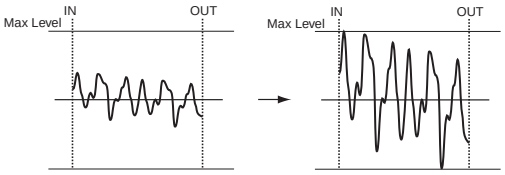
Aタイプ: 通常のフェードインに最適なカーブです。
Bタイプ: 2トラック同時刻のフェードイン/アウトを組み合わせて、クロス・フェードを作成するのに最適なカーブです。
Cタイプ: Aタイプを反転させ、発音時間を長めにしたカーブです。
Dタイプ：Aタイプのカーブを使用してフェードアウトします。
Eタイプ：Bタイプのカーブを使用してフェードアウトします。
Fタイプ：Cタイプのカーブを使用してフェードアウトします。
“ OK ”ボタンを押すと、選んだフェード・タイプが設定され、**“ Cancel ”ボタン**を押すと設定が取り消しされます。

EditType: “NormalizeTrack”

録音したレベルが低い場合などに、トラック・データの指定した範囲(**IN−OUT**)を、クリップしない適正な音量に増幅することができます。

ノーマライズ先のトラックは上書きされます。





2. DestTrack ..... [1...12, 1–2...11–12]
ノーマライズ先のトラックを選びます。

note 24BitSongで選べるトラックは**5−6**までです。

3. Exec.(Execute) .....
トラック編集を実行します。

4. Wave .....
トラックの音声を波形で表示します。編集する位置(**IN**、**OUT**、**TO**)をより細かく設定することができます。(→p.81 EditType:“ CopyTrack ”)

P4 Import: WAVファイルのインポート

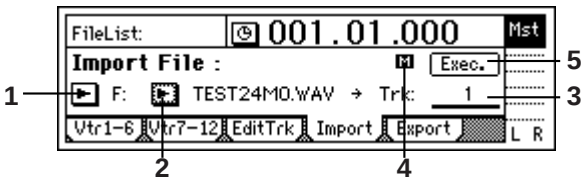
FAT16のDOSフォーマットをされた外部SCSIドライブに保存したWAVファイルを本機のトラックに張り付けることができます。(→「DOSフォーマットのディスク使用時の注意」の項参照)
クリップ・ボードを使用して、先頭以外の位置に張り付けることもできます。

CD-ROM、CD-R、CD-RWでは、ISO9660フォーマットのディスクに保存されたWAVファイルに対応しています。CD-ROM、CD-R、CD-RWでは、サブ・ディレクトリにも対応しています。

CD-ROM、CD-R、CD-RW以外のSCSIドライブでは、FAT16フォーマットの先頭パーティションのルートディレクトリに保存された、WAVファイルにのみ対応しています。
本機では、以下のフォーマットのWAVファイルを、インポートすることができます。
サンプリング周波数: 44.1kHz
量子化ビット数: 8bit、16bit、24bit
チャンネル数: 1(モノラル)、2(ステレオ)

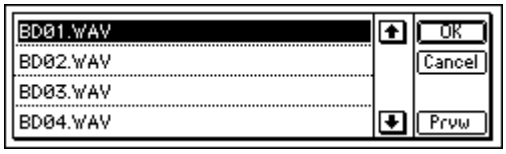
実行時(“ Exec. ”)、インポート先のトラックは上書きされます。

WAVファイルのインポート、エクスポートには時間が掛かります。16bit、44.1kHz、モノラル、5分のWAVファイルをzipドライブにインポート、エクスポートした場合の例を示します。
インポート時: 約9分20秒
エクスポート時: 約10分30秒
※WAVファイルのフォーマットや、お使いになるSCSI機器によっては処理時間は異なります。



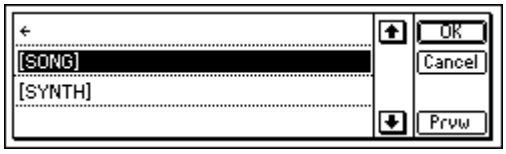
1. DriveList ..... [A...G]
ドライブを選びます。ドライブ番号については、“ Drive ID ”(→p.22)を参照してください。

2. WavFileList. .....
WAVファイルを選びます。

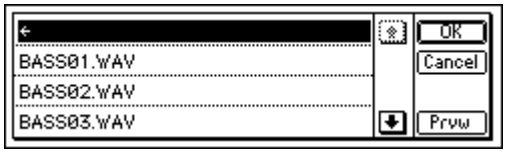


“ OK ”ボタンを押すと選択が完了し、“ Cancel ”ボタンを押すと選択が取り消しされます。

note CD-ROM、CD-R、CD-RWからインポートする場合、サブ・ディレクトリにも対応しています。
サブ・ディレクトリは、WavFileList画面では[・・・]で表示されます。



このディレクトリに入るときには[・・・]を選択し、“ OK ”ボタンを押します。戻る場合には、“ ← ”を選択し“ OK ”ボタンを押します。



Prvw .....

選択したWAVファイルの先頭から2秒程度を試し聴きすることができます。

対応していないフォーマットのWAVファイルを選択した場合、以下のエラーメッセージが表示されます。

SAMPLE RATE NOT 44.1k: WAVファイルのサンプリング周波数が44.1kHz以外のときに表示されます。

SAMPLE BIT NOT FIT: WAVファイルの量子化ビット数が8bit、16bit、24bit以外のときに表示されます。

ILLEGAL WAV DATA: 上記以外の理由で対応しないWAVファイルのときに表示されます。

3. **DestTrack** ..... **[1...12, 1-2...11-12, clip#]**

インポート先のトラックを選びます。

Clip#は、選択したWAVファイルがモノラルのときは**1**、ステレオのときは**2**となります。

4. **FileType** ..... **(M, St)**

選択したWAVファイルが、モノラルかステレオかを表示します。

M：モノラルのWAVファイルであることを示します。

St：ステレオのWAVファイルであることを示します。

5. **Exec.(Execute)** .....

WAVファイルのインポートを実行します。

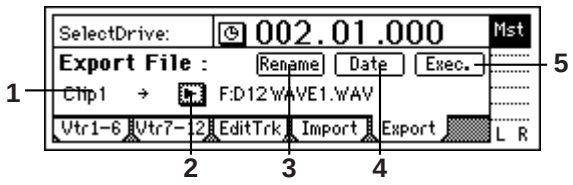
P5 Export: WAVファイルのエクスポート

D12のクリップボードにコピーされたオーディオトラックのデータを、FAT16のDOSフォーマットされた外部SCSIドライブに、WAVファイル(16bit、44.1kHz、モノラルまたはステレオ)として出力することができます。(→p.72:「DOSフォーマットのディスク使用時の注意」)

24bitモードのクリップボードのデータは、16bitとしてエクスポートするか、24bitとしてエクスポートするか選択することができます。また、24bitのクリップボードのデータを16bitとしてエクスポートする場合、**ディザ処理**を加えるかどうかを選択することができます。

note ディザ処理を行うと量子化雑音が目立たなくなります。

CD機器(CD-R、CD-RW)へのエクスポートは、できません。



1. **Clip#** .....

クリップボードの状態を表示します。

#はクリップボード内のトラック数です。“ Clip1 ”(モノラル)か“ Clip2 ”(ステレオ)以外の表示のときは実行できません。

2. **DriveList** ..... **[A...G]**

ドライブを選びます。ドライブ番号については、“ Drive ID ”(→p.22)を参照してください。

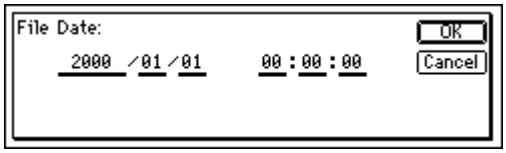
3. **Rename** .....

“ Rename ”ボタンを押してダイアログを表示し、WAVファイル名を設定します。WAVファイル名は最大8文字まで入力できます。

4. **Date** .....

エクスポートするWAVファイルに日付情報を入力します。

“ Date ”ボタンを押して、ダイアログを表示し、WAVファイルの作成日時を設定します。変更する日時をカーソルで選び、[VALUE]ダイヤルで日時を変更します。



“ OK ”ボタンを押すと変更が完了し、“ Cancel ”ボタンを押すと変更が取り消しされます。

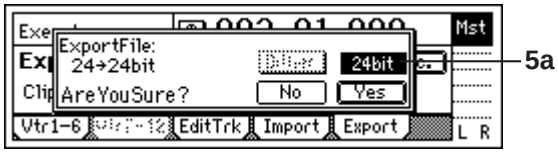
5. **Exec.(Execute)** .....

WAVファイルのエクスポートを実行します。

5a. Export Size ..... **[16bit, 24bit]**

クリップボードの中身が24bitのときのみ選択可能

クリップボードにコピーしたデータが24bitのデータを、16bitのWAVファイルとしてエクスポートするか、24bitのWAVファイルとしてエクスポートするかを選択します。



5b. Dither SW ..... **[ON, OFF]**

24bit → 16bit のときのみ選択可能

クリップボードにコピーしたデータが24bitのデータを、16bitのWAVファイルとしてエクスポートする場合に、ディザ処理を行うかどうかを選択できます。

ON: 量子化雑音を目立たなくさせるためのディザ処理を行います。

OFF: ディザ処理を行いません。

5. SONG

P1　SelSong: ソングの選択

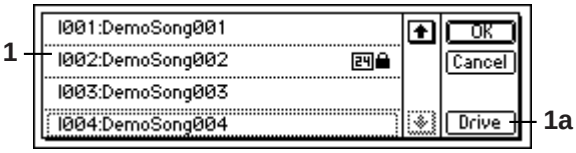
1. SongNumber ..... [I, A...G/001...100]

ソングを選びます。

表示は、順にドライブ、ソング番号: ソング名です。

また、24Bitソングを選択しているときは“ 24 ”を、ソングにプロテクトがかかっているときは“ 🔒 ”(→p.60)を、D16のプレイアブルディスクからソングを選択しているときには、“ CD ”を表示します。

“ ▶ ”ボタンを押すと、リストから選択できます。**別のドライブ**を選ぶときは、このリストの“ Drive ”から選びます。



note [STOP]キーを押しながら[FF]キー、または[REW]キーを押すことによってもソングが選択できます。

1a. Drive .....[I, A...G]

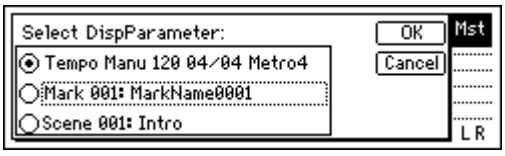
ドライブを選びます。

このボタンを押すとダイアログが表示されます。ドライブを選び、”OK ”ボタンを押します。(→p.22)

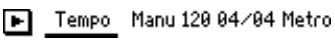
2. Select DispParameter ..... [Tempo, Mark, Scene]

LCD画面にテンポ、マーク、シーンの現在の設定を表示します。

“ ▶ ”ボタンを押すと、リストから選択できます。

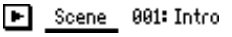


Tempo: ソングのテンポ・ソース、テンポ、拍子、リズムを表示します。



Mark: ソングの現在時刻上または直前のマーク番号、名前を表示します。

Scene: ソングの現在時刻のシーン番号、シーン名を表示します。



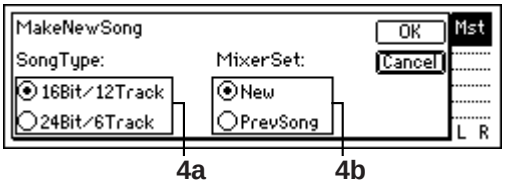
3. Rename .....

“ Rename ”ボタンを選び[ENTER]キーを押して、ダイアログを表示し、ソング名を変更します。名前は最大16文字まで入力できます。(→p.21)

4. New .....

新しいソングを現在選択されているドライブの最後のソングの後に作成します。

“ New ”ボタンを押すとダイアログが表示されます。



“ SongType ”、“ MixerSet ”を設定し、“ OK ”ボタンを選び[ENTER]キーを押して新規ソングを作成します。“ Cancel ”ボタンを押すと作成がキャンセルされます。

4a. SongType ..... [16Bit/12Track, 24Bit/6Track]

16Bit/12Track: 16Bit録音/再生のソングを作成します。1～12トラックが使用できます。同時録音トラック数は最大4までです。

24Bit/6Track: 24Bit録音/再生のソングを作成します。1～6までのトラックが使用できます。7～12トラックは使用できません。同時録音トラック数は最大4までです。

note 16Bitソングから音声データをコピーした場合、そのデータは16Bitデータとして扱われます。(→p.81 EditType: “ CopyTrack ”)

“ SongType ”(Bit/Track)の変更は、新規ソングを作成時以外はできません。

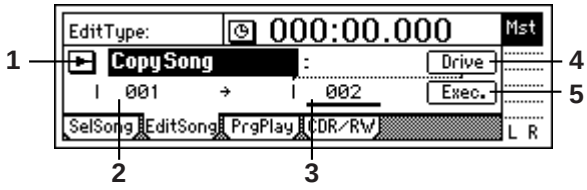
4b. MixerSet ..... [New, PrevSong]

新規ソングのミキサー設定を選びます。

New: 初期設定を使用します。

PrevSong: 現在選択されているソングのミキサー設定を使用します。

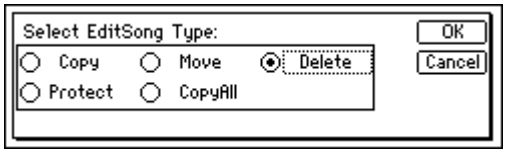
P2 EditSong: ソング編集



note 編集の対象となるソングは、おもに現在選択されているソングです(ただし“ **CopyAllSongs** ”は全ソングが対象です)。

編集実行後にやり直し(アンドゥ)はできません。

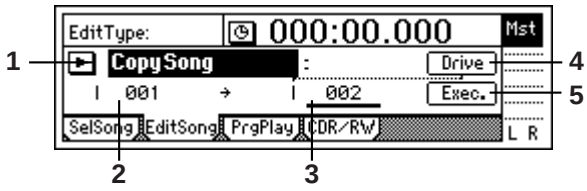
1. **EditType ..... [CopySong, MoveSong, DeleteSong, ProtectSong, CopyAllSongs]**
   編集するタイプを選びます。
   “ ▶ ”ボタンを押すと、次のダイアログから編集するタイプが選択できます。



以下はここで選んだタイプごとに説明します。

EditType: “CopySong”

選択されているソングを任意のドライブ内のソング番号にコピーします。



2. **SourceSong ..... (I, A...G/001...100)**
   コピー元のドライブ、ソング番号を表示します。変更するときは[SONG]“ SelSong ”タブ・ページで選択します。

3. **DestSong ..... [(I, A...G/001...100)]**
   コピー先のドライブを表示し、ソング番号を選択します。
   選べる番号は“ **001** ”～“ **既存ソング番号+1** ”です。ドライブは“ Drive ”で選びます。

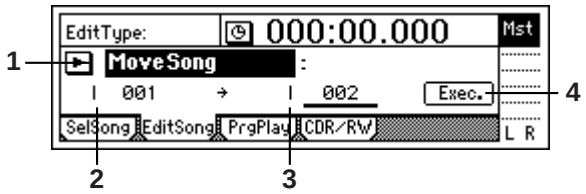
4. **Drive .....[I, A...G]**
   コピー先ドライブを選びます。
   このボタンを押すとダイアログが表示されます。ドライブを選び、”OK ”ボタンを押します。(→p.22)

5. **Exec. .....**
   コピーを実行します。
   実行すると、コピー先ソング番号(“ DestSong ”)にコピーされます。“ DestSong ”が既存のソング番号のとき、その番号以降のソングは1つずつ番号が後退します。上書きされません。

やり直し(アンドゥ)はできません。

EditType: “MoveSong”

選択されているソングを同じドライブの別のソング番号に移動(ムーブ)します。



2. **SourceSong ..... (I, A...G/001...100)**
   移動元のドライブ、ソング番号が表示されます。変更するときは[SONG]“ SelSong ”タブ・ページで選択します。

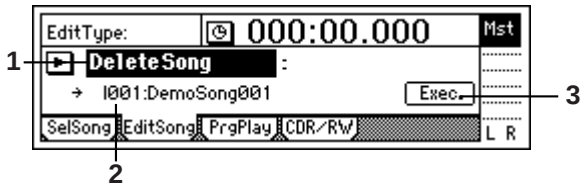
3. **DestSong ..... [(I, A...G/001...100)]**
   移動先のドライブが表示され、ソング番号を選択します。
   選べる番号は“ **001** ”～“ **既存のソング番号** ”です。

4. **Exec. .....**
   移動を実行します。
   実行すると、ムーブ先(“ DestSong ”)に選んだ番号がムーブ元番号(“ SourceSong ”)より大きいときは、“ DestSong ”の番号以前のソングは1つずつ前に移動し、小さいときは1つずつ後退します。上書きはされません。

やり直し(アンドゥ)はできません。

EditType: “DeleteSong”

選択されているソングを削除(デリート)します。



2. **DestSong ..... [(I, A...G/001...100)]**
   削除するドライブ、ソング番号、ソング名が表示されます。変更するときは[SONG]“ SelSong ”タブ・ページで選択します。

3. **Exec. .....**
   削除を実行します。
   実行すると、“ DestSong ”のソングが削除され、以降のソングが1つずつ前に移動します。

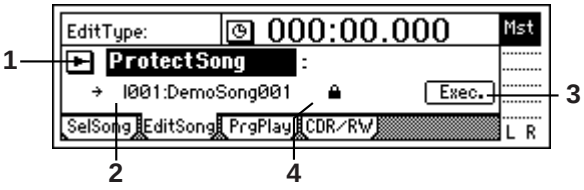
やり直し(アンドゥ)はできません。

EditType: “ProtectSong”

選択されているソングを保護(プロテクト)し、書き込み、削除を禁止します。完成したソングに対して、あやまって書き込み、削除をしてしまうことを防止できます。

プロテクト・オン時、録音/トラックの編集/シーンの登録など、すべての書き込み、削除ができません。

note プロテクト・オン実行時は、ソングが持つ設定もプロテクトします。フェーダー、EQなどは、編集時に反映されますが記憶されません。



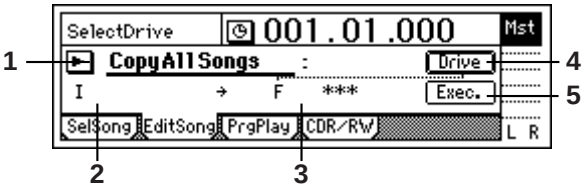
2. DestSong ..... [(I, A...G/001...100)]
プロテクト先のドライブ、ソング番号、ソング名を表示します。変更するときは[SONG]“ SelSong ”タブ・ページで選択します。

3. Exec. .....
プロテクトを実行します。
実行するたびに、オン/オフが切り替わります。

やり直し(アンドゥ)はできません。

4. Protect On/Off Mark ..... [On, Off]
プロテクトが“ **On** ”のときは鍵マークが表示され、“ **Off** ”のときは鍵マークが表示されません。オン/オフは“ Exec. ”ボタンで切り替えます。

EditType: “CopyAllSongs”
選択されているソングが入っているドライブの全ソングをコピーします。



2. SourceDrive ..... (I, A...G)
コピー元のドライブを表示します。

3. DestDrive ..... [(I, A...G)]
コピー先のドライブを表示します。
ドライブは“ Drive ”で選びます。

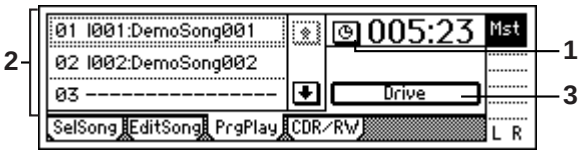
4. Drive ..... [I, A...G]
コピー先のドライブを選びます。
このボタンを押すとダイアログが表示されます。ドライブを選び、”OK ”ボタンを押します。

5. Exec. .....
コピーを実行します。
実行すると、コピー先ドライブ(“ DestSong ”)の最後尾のソングの後ろにコピーされます。上書きはされません。

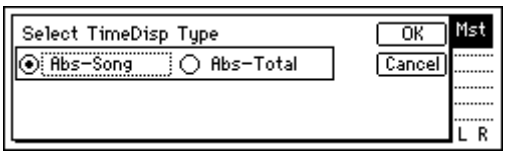
やり直し(アンドゥ)はできません。

P3 PrgPlay: ソングのプログラム再生

プログラム・プレイ・リストに好きな順番にソングを並べて、その順番で再生します。
設定および再生方法はp.33を参照してください。



1. Select TimeDisp Type ..... [Abs–Song, Abs–Total]



カウンターの表示方法を選びます。
Abs－Song: 1ソングの経過時間を表示します。
Abs－Total: プログラム全体の経過時間を表示します。
選択した設定でよいときは“ OK ”ボタンを、取り消しするときは“ Cancel ”ボタンを押します。

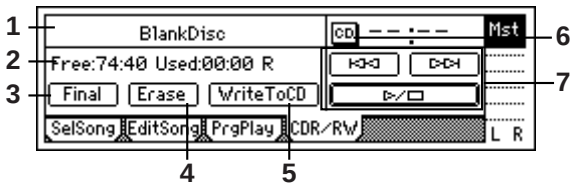
2. ProgramPlay List ..... [01...99]
リストにソングを並べます。
上から再生する順番でソングを並べます。別ドライブを選ぶときは、“ Drive ”ボタンを選び[ENTER]キーを押して選びます。
左から順に再生リスト番号、ドライブ、ソング番号: ソング名を表示します。
リストにソングが無いときは、飛ばして次の再生リスト番号のソングが再生されます。

3. Drive ..... [I, A...G]
ドライブを選びます。
ドライブ番号(“ **I** ”～“ **G** ”)については“ Drive ID ”を参照してください。(→p.22)

P4 CDR/RW: CD-R/RW作成と再生

D12は、**CDRW-1**（別売）を内蔵するか、市販のCD-R(CD Recordable)およびCD-RW(CD Re-Writable)ドライブを接続することによって、オーディオCDを作成することができます。(→p.49)
現在選択されているソングのトラック1、2の先頭から最終イベントまでをCD-R/RWに書き込みます。また、作成したCD-R/RWを再生します。

CD-R/RWのディスクは、オーディオCDプレーヤーによっては再生できない場合があります。



1. CD-R/RW Infomation ..... (Trk01...99, BlankDisc, NoAudioTracks, NoDrive)

CD-R/RWディスクの再生するソングを表示します。

Trk01...99: CD-R/RWディスク内のソング番号です。

BlankDisc: 書き込みが行なわれていないCD-R/RWディスクが挿入されています。

NoAudioTracks: CD-R/RWディスクが入っていないか、再生可能なオーディオ・トラックが見つからないディスクです。

NoDrive: Driveが接続されていません。

2. Size/DeviceType ..... (Free, Used/R, RW, DA)

CD-R/RWディスク内の書き込みできる時間と、ディスクの種類を表示します。

時間表示

Free: ディスク内の空き時間を表示します。

Used: ディスク内の使用時間を表示します。

時間表示の単位はmin(分): sec(秒)です。

ディスクの種類

R: ディスクをCD-Rと判別します。

次の場合に該当します。

- ドライブ=CD-R、ディスク=CD-R
- ドライブ=CD-RW、ディスク=CD-R

RW: ディスクをCD-RWと判別します。

次の場合に該当します。

- ドライブ=CD-RW、ディスク=CD-RW

DA: ディスクをオーディオCDと判別します。

次の場合に該当します。

- D12などで作成したファイナライズを実行したCD-R
- D12などで作成したファイナライズを実行したCD-RW
- オーディオCD

3. Final(Finalize) .....

ファイナライズを実行します。

本機で作成したCD-R/RWディスクを、オーディオCDプレーヤーで再生するときには、ファイナライズを実行する必要があります。

ファイナライズは1度しか行えません。ファイナライズしたディスクには、ソングを追加して書き込むことはできません。そのため、そのディスクにすべてのソングを書き込みが終わった後に“ Final ”ボタンを選び[ENTER]キーを押して、ファイナライズを実行してください。

4. Erase .....

CD-RWに書き込まれているデータの消去を行います。

CD-Rに対しては、実行することができません。
消去したデータは復帰できません。

5. WriteToCD .....

CD-R/RWへの書き込みを実行します。

“ WriteToCD ”ボタンを押すと、“ Obey Copyright Rules ”(著作権にしたがってください)というメッセージが表示されます。「著作権について」(p.1)をよく読んで、許諾条件に同意の上で使用してください。

5a.Write Speed .....[2x, 4x]

CDの書き込み速度を設定することができます。

4x: 4倍速で書き込みを実行します。

2x: 2倍速で書き込みを実行します。

“ AreYouSure? ”表示後、“ Yes ”ボタンを押すと書き込みを開始します。

“ 4x ”で使う場合は、4倍速書き込みに対応したドライブを使用してください。

note 書き込み中に“ Abort ”ボタンを押すと、書き込みが中止されます。ただし、不完全なディスクになります。

6. CD ..... [Abs-Song, Abs-Total]

CD-R/RW再生カウンターの表示方法を選びます。

Abs-Song: 1ソングの経過時間を表示します。

Abs-Total: ディスク全体の経過時間を表示します。

7. CD-R/RW トランスポート・キー

作成したオーディオCDの再生および停止、ソング選択を行います。

[⏮]: ソングの途中にいるとき、そのソングの先頭に移動します。ソングの先頭にいるとき、その前のソングの先頭に移動します。

[⏭]: 次のソングの先頭に移動します。

[▷/□]: ソングを再生/停止します。

再生音はCD-R/RWドライブのオーディオ出力から出力されます。

6. STORE

ロケート、シーン、マークに登録する時刻を保持します。

[STORE]キーを押したときの時刻を保持し、登録先の各キーを押すことによって、その時刻を登録します。なお、登録先の各キーの替わりに[STORE]キーをもう一度押すと、保持をキャンセルします。

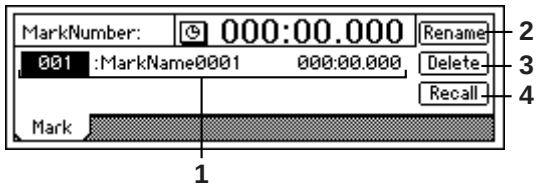
各機能、登録方法については、ロケート(→p.35)、シーン(→p.39)、マークを参照してください。

7. MARK

特定の時刻をマークに登録し、その登録した時刻へ、現在時刻を瞬時に移動させます。それぞれのマークに名前をつけて、ソング内の位置の目安として使用することもできます。

note マークは、1ソングに最大100個まで登録できます。

P1 Mark: マークの編集



1. MarkNumber ..... [001...100]

マーク番号を選びます。マーク番号の隣には、マーク名、登録時刻を表示します。

note マーク番号は、時間順に更新されます。

2. Rename.....

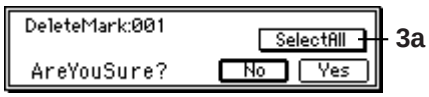
マークの名前を変更します。

名前を変更するマークを選び、“ Rename ”ボタンを選び[ENTER]キーを押してダイアログを表示し、名前を変更します。名前は最大16文字まで入力できます。(→p.21)

3. Delete .....

マークを削除します。

マークを削除すると、やり直し(アンドゥ)ができません。



3a. SelectAll ..... [On, Off]

すべてのマークが削除の対象となります。

SelectAll **On**: すべてのマークが削除の対象となります。マーク番号は“ *** ”が表示されます。

SelectAll **Off**: “ MarkNumber ”で選んだ1つのマークが削除の対象となります。

4. Recall .....

“ MarkNumber ”で選んだマークを呼び出し、その時刻に現在時刻を移動します。

8. SCENE

調整したミキサーの各設定をシーンとして、任意の時刻に登録し、再生に合わせて自動的にミキサーの設定を変化させます(“ SceneRead ”が“ On ”のとき)。また、汎用の設定として必要なときに呼び出して使用することができます。

シーンは1ソングにつき最大100まで登録できます。

シーンに登録可能な設定は次のとおりです。

MixerChannel

Eq、EffectSend1、2、AuxSend、Pan/Balance、ChFader、PairOn/Off

InsertEffect (Assign が “ Trk ” 時のみ)

EffectType、InsertTo、EffectNumber

MasterEffect

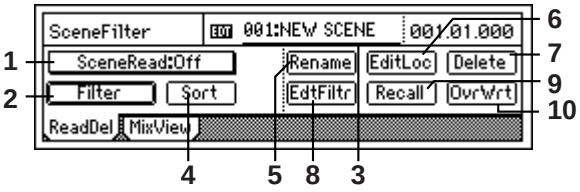
EffectNumber、EffectReturn

FinalEffect

EffectNumber

それぞれに対してフィルターがあり、登録/再生するか選択できます(→“ Filter ”)。

P1 ReadDel: シーンの再生オン / オフと編集



1. SceneRead ..... [On, Off]

シーン再生のオン / オフを設定します。

SceneRead:On **On**: シーン再生を実行します。再生中に、登録したシーンの時刻に至るとそのシーンが呼び出され、ミキサーの設定が自動的に切り替わります。

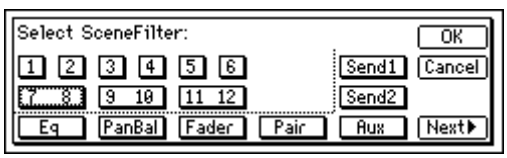
“ On ”時、[SCENE]キーが点灯します。

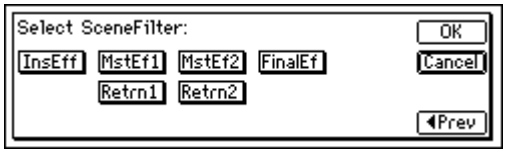
SceneRead:Off **Off**: シーン再生を実行しません。このとき、汎用の設定として、時刻に関係なく自由に呼び出すことができます(→p.40「シーンを呼び出す」)。

2. Filter .....

シーン登録、シーン再生のときに任意のミキサー設定(パラメータ)に対しフィルターを使って、シーンによる設定の変化を無効にします。

ここでは、どのミキサー設定(パラメータ)を無効にするかを選択します。





On: そのチャンネル/パラメータに対しフィルターがオンになり、シーンの設定が無効になります。
Off: フィルターがオフになり、シーンの設定が有効になります。
フィルターは、登録時は登録用フィルター、再生時は再生用フィルターとして、そのソングに対して有効になります。
登録時は、前のシーン設定の一部をそのまま生かしたいときなどに使用します。
例えば、チャンネル1、2の“ Pan ”のフィルターを“ On ”して“ 002 ”として曲の途中にシーン登録します。また再生時に“ EQ ”のフィルターを“ On ”したとします。
シーン再生をオンにして、ソングの先頭から再生すると、シーン“ 002 ”では“ Pan ”の設定値が登録されないので、ソング先頭のシーン“ 001 ”と同じ値のまま再生され、その他の設定値がシーン“ 002 ”に変化します。“ EQ ”は再生用フィルターを通して再生されますので、ソング先頭からシーンに登録した設定値は使用されず、現在のEQ設定値が使用されます。

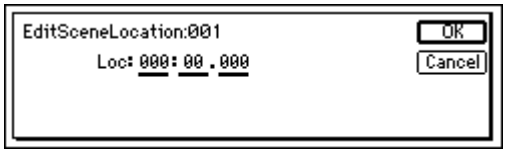
3. SceneNumber ..... [001...100]
現在時刻にシーンのミキサー設定を呼び出します。
シーンの名前や、登録時刻の変更等をするときにも、対象となるシーンを呼び出します。
“ SceneNumber ”の隣りには、シーンが登録されている時刻が表示されます。
“ SceneRead ”(P1-1)が“ **Off** ”のとき、任意のシーンが選択できます。“ **On** ”のときは現在時刻のシーンが選ばれ、選択はできません。

4. Sort .....
シーンの並びを時刻順にソートします。
通常、シーンは登録した順番で並んでいますが、ソートすることによりシーンを登録した時刻が若い順に並べ替えられます。

ソートを実行するとアンドゥができません。

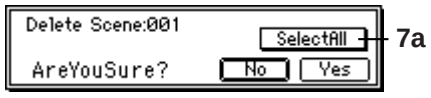
5. Rename .....
シーン名を変更します。
“ SceneNumber ”で名前を変更するシーンを呼び出し、“ Rename ”ボタンを押して、ダイアログで名前を変更します。名前は最大16文字まで入力できます。(→p.21)
シーン名は、[SONG]“ SelSong ”タブ・ページの“ Select DispParameter ”で“ **Scene** ”を選んだとき、そのページに表示されます。(→p.88)

6. EditLoc .....
シーンの登録時刻を変更します。
“ SceneNumber ”で時刻を変更するシーンを呼び出します。
“ EditLoc ”ボタンを押して、ダイアログを表示し、シーンの登録時刻を変更します。
変更する時刻をカーソルで選び、[VALUE]ダイヤルで時刻を変更します。
“ OK ”ボタンを押すと変更が完了し、“ Cancel ”ボタンを押すと変更が取り消しされます。



7. Delete .....
シーンを削除します。

シーンを削除すると、やり直し(アンドゥ)ができません。



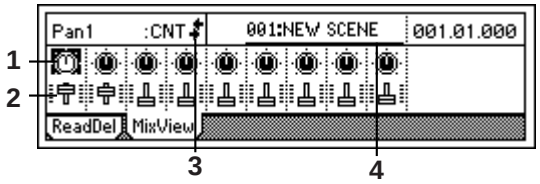
7a. SelectAll ..... [On, Off]
すべてのシーンが削除の対象となります。
SelectAll **On:** すべてのシーンが削除の対象となります。シーン番号は“ *** ”が表示されます。
SelectAll **Off:** “ SceneNumber ”で選んだ1つのシーンが削除の対象となります。

8. EditFilter .....
シーンに登録されているフィルター内容の確認、変更が行えます。“ Filter ”ページで登録したフィルターの確認や変更ができます。シーンはフィルターを掛けてストアしても、実際にはストア時のパラメータの設定値を保存しています。このページでフィルターの状態を変更することにより、そのパラメータをストア時の設定値に復帰させることができます。

9. Recall .....
シーンに保存されている設定を呼び出します。
シーンを呼び出し、EQなどをエディットした後、“ Recall ”ボタンを押してリコールすると、エディット前の状態(シーンに登録されているミキサー設定)が呼び出されます。

10. OvrWrt .....
現在のミキサー設定を、選択しているシーン番号に上書きします。シーンの微調整や別のシーンに置き替えるときに選びます。

P2 MixView: パン / フェーダー・シーンの表示



1. Pan/Balance ..... (Pan1...Pan6, Bal7–8...Bal11–12)
現在選択されているパンまたはバランスの設定が表示されます。
アイコンを選ぶことによって、左上にチャンネル番号と設定値が表示されます。

2. **Level ..... (Lev1...Lev6, Lev7–8...Lev11–12)**
現在選択されているチャンネル・フェーダーの設定を表示します。
アイコンを選ぶことによって、左上にチャンネル番号と設定値が表示されます。

3. **パン/フェーダーガイド ..... [↓↓↓‡↑↑↑→→→‡←←←]**
実際のフェーダーやパンの位置と、シーンに記録されている値の違いをガイド表示します。
シーンを呼び出したときに、現在のフェーダーの位置とシーン記録してある設定値が異なる場合があります。それを補正したいアイテムを選択すると、内部設定値との差分がどの程度か示すガイドが表示されます。

フェーダー
↓: フェーダー位置が設定値より51以上、上にあることを示します。
↓: フェーダー位置が設定値より21～50、上にあることを示します。
↓: フェーダー位置が設定値より1～20、上にあることを示します。
‡: フェーダー位置と設定値が一致していることを示します。
↑: フェーダー位置が設定値より1～20、下にあることを示します。
↑: フェーダー位置が設定値より21～50、下にあることを示します。
↑: フェーダー位置が設定値より51以上、下にあることを示します。

パン
→: パン位置が内部設定値より51以上、左にあることを示します。
→: パン位置が内部設定値より21～50、左にあることを示します。
→: パン位置が内部設定値より1～20、左にあることを示します。
‡: パン位置と内部設定値が一致していることを示します。
←: パン位置が内部設定値より1～20、右にあることを示します。
←: パン位置が内部設定値より21～50、右にあることを示します。
←: パン位置が内部設定値より51以上、右にあることを示します。

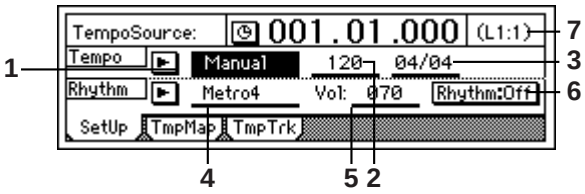
4. **SceneNumber ..... [001...100]**
現在時刻にシーンのミキサー設定を呼び出します。(→p.92)

9. TEMPO/RHYTHM

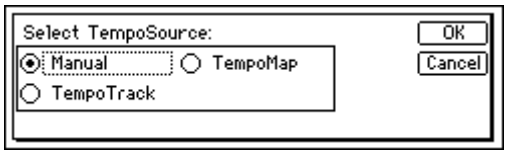
ソングのテンポ、拍子とリズム(メトロノーム)を設定します。カウンターが、" MBT "(小節、拍子、1/96拍)による表示時(→p.75)、設定したテンポに合わせてカウンターが動作します。

note テンポ/リズムは、[SONG]" SelSong "タブ・ページ(→p.88)でも表示できます。

P1 SetUp: テンポとリズムの設定



1. **TempoSource ..... [Manual, TempoMap, TempoTrack]**
テンポ・ソースを設定します。
" ▶ "ボタンを押すと、ダイアログから選択できます。



Manual: " Tempo "(→P1-2)、" Beat "(→P1-3)の設定に従います。ソングの途中で自動的にテンポ、拍子およびリズム・パターンを変化させることはできません。
TempoMap: テンポ・マップに従って、ソングの途中で、テンポ、拍子およびリズム・パターンが変化します。テンポ・マップは、" TmpMap "タブ・ページで作成します。
TempoTrack: 記録したタップ・テンポまたはMIDIクロックに従います。" TmpTrack "タブ・ページでタップ・テンポまたはシーケンサーのテンポを記録し、ここで" **TempoTrack** "を選びます。
拍子は" TmpMap "タブ・ページで作成した設定に従います。
詳しくはp.62を参照してください。

note " **TempoTrack** "は作成後に選ぶことができます。

2. **Tempo ..... [40...240, (***)]**
" TempoSource "が" **Manual** "のときはテンポを設定します。" **TempoMap** "のときは" TmpMap "タブ・ページで作成した現在のテンポが表示されます。" **TempoTrack** "のときは" *** "を表示がされます。
単位は ♩=**40**～**240** です。

3. **Beat ..... [01/04...16/16]**
" TempoSource "が" **Manual** "のとき、拍子を設定します。
" **TempoMap** "および" **TempoTrack** "のときは、" TmpMap "タブ・ページで作成した、現在時刻に対応する拍子が表示されます。

4. **SelRhythm ..... [(Rhythm Pattern List)]**
" TempoSource "が" **Manual** "のとき、リズム・パターンを設定します。
" **TempoMap** "および" **TempoTrack** "のときは、

“ TmpMap ”タブ・ページで作成した、現在時刻に対応するリズム(→P1-2)が表示されます。
“ ▶ ”ボタンを押すと、ダイアログから選択できます。選択できるリズムは“ Beat ”によって異なります。(→p.142)

5. RhythmVol ..... [000...100]
リズムの音量を設定します。
この音量は[SOLO/MONITOR]“ Monitor ”タブ・ページの“ Rhythm ”ボタンが“ OFF ”の時はマスターLRバスに送られます。“ ON ”のときはモニターLRバスに送られます。

6. Rhythm ..... [On, Off]
リズムをオン/オフします。
レコーダーの録音および再生中にリズムを鳴らすかどうかを設定します。
Rhythm:On **On:** リズムが鳴ります。
[TEMPO/RHYTHM]キーのLEDが点灯します。
Rhythm:Off **Off:** リズムが鳴りません。

バウンス録音時、“ **On** ”にしているとリズムが録音されます。

[INPUT]“ Ch1－6 ”、“ Ch7－12 ”タブ・ページでリズム(“ **Rhythm L** ”、“ **Rhythm R** ”)をミキサー・チャンネルに割り当てたときは、この“ **On/Off** ”設定に関わらず録音または再生時にリズムは鳴ります。

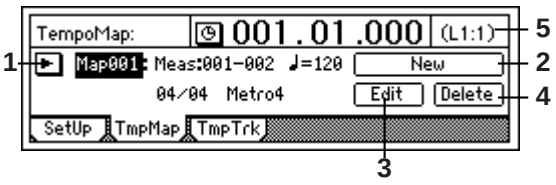
[SETUP]“ TmpMap ”タブ・ページの“ Rhythm ”を“ **On** ”にすると、レコーダーが停止していてもこのページを表示している間はリズムが鳴ります。このときに“ METER/TRACK VIEW ”ページを選択した場合も、リズムは鳴り続けます。

7. Pattern Length, Pattern Position .....
SelRhythmで選択されている、各リズムの小節数(長さ)とその長さの何小節目を演奏しているかを表示しています。
例. (L4:1).....4小節パターンの1小節目を演奏しています。

P2 TmpMap: テンポ・マップの編集

テンポ・マップを設定することにより、ソングの録音/再生の途中で、テンポ、拍子およびリズム・パターンを変化させます。
テンポ・マップの作成方法については、p.62を参照してください。

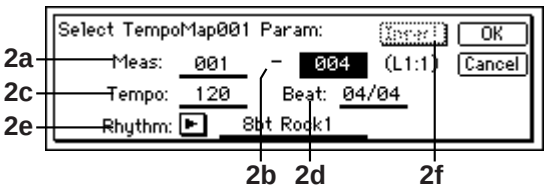
note テンポ、拍子およびリズムを変更する位置は、各小節の先頭にのみ置くことができます。



1. TempoMap ..... [001...200]
選択しているテンポ・マップ番号です。
右側に、このテンポ・マップの開始小節、終了小節、テンポ、拍子、リズム・パターンを表示します。
“ ▶ ”ボタンを押すと、ダイアログから選択できます。

“ TempoSource ”(→P1-1)が“ **Manual** ”のときは、“ TempoMap ”は選択できません。

2. New .....
新規テンポ・マップを作成します。
テンポ・マップを途中に追加するときに、新規テンポ・マップします。
次の“ Select Tempo Map*** Param ”ダイアログが表示されます。



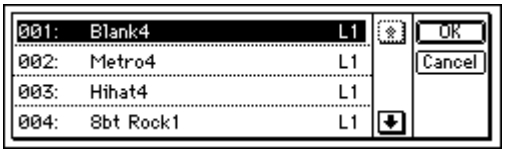
2a. StartMeas ..... [001...999]
テンポ・マップの作成開始位置を設定します。
小節単位で行えます。

2b. EndMeas ..... [001...999]
テンポ・マップの作成終了位置を設定します。
小節単位で行えます。

2c. Tempo ..... [40...240]
テンポを設定します。単位は♩=40～240です。

2d. Beat ..... [01/04...16/16]
拍子を設定します。

2e. Rhythm .....[(Rhythm Pattern List)]
リズムを設定します。一部を無音にしたいときは、無音タイプのリズムを選んでください。
“ ▶ ”ボタンを押すと、ダイアログから選択できます。
選択できるリズムは“ Beat ”によって異なります。(→p.142)



2f. Insert ..... [On, Off]

On: 新規テンポマップ作成動作が挿入モードとなり、テンポマップが挿入されます。

Off: 新規テンポマップ作成動作が上書きモードとなり、テンポマップが上書きされます。

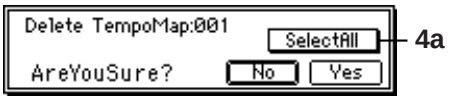
3. Edit .....

テンポ・マップの設定を変更します。

すでに作成したマップを変更するときに選びます。変更するマップを“ TempoMap ”で選び、このボタンを押します。“ SelectTempo Map***Param ”ダイアログが表示されますので、各パラメータを設定してください。(→P2-2“ New ”)

4. Delete .....

テンポ・マップを削除します。



4a. SelectAll ..... [On, Off]

すべてのテンポ・マップが削除の対象となります。

SelectAll **On**: すべてのテンポ・マップが削除の対象となります。テンポ・マップ番号は“ *** ”が表示されます。

SelectAll **Off**:“ TempoMap ”で選んだ1つのテンポ・マップが削除の対象となります。

削除するマップ以降のマップが、すべて前詰めになります。

5. Pattern Length, Pattern Position .....

SelRhythmで選択されている、各リズムの推奨小節数(長さ)とその長さの何小節目を演奏しているかを表示しています。

P3 TmpTrk: テンポ・トラックの作成

テンポ・トラックは次の 2 つの記録方法があります。

- MIDIクロックを記録する方法
- タップ・テンポを記録する方法

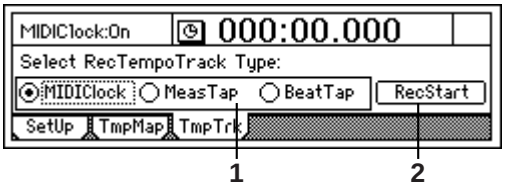
前者は、外部シーケンサーで作成したデータと同期させるために記録します。

後者は、本体に録音した音声のテンポが不明(CD等から録音した等の理由で)のときに、それを小節単位で管理し、トラック編集などを行うときに記録します。

作成方法はp.63を参照してください。

上記の2つのテンポ・トラックは、同じ領域に記録されるため、最後に記録したものだけが保持され、同時に2つ持つことはできません。

記録中にメモリが一杯になると強制的に終了します。



1. Select RecTempoTrack Type ..... [MIDIClock, MeasTap, BeatTap]

記録するテンポ・トラックのタイプを選びます。

MIDIClock: 外部シーケンサー等で作成したソングのMIDIクロックを記録することによって、テンポ・トラックを作成します。

MeasTap: 小節頭のタップを記録することによって、テンポ・トラックを作成します。

BeatTap: 拍子頭のタップを記録することによって、テンポ・トラックを作成します。

2. RecStart .....

テンポ・トラックの記録を開始します。

10. IN/LOC1, OUT/LOC2, TO/LOC3, END/LOC4

ソングの任意の時刻を登録することができる各キー（[IN/LOC1]、[OUT/LOC2]、[TO/LOC3]、[END/LOC4]）には、次の機能があります。

- ロケート・ポイント(キーを押すと登録した時刻に移動する)
- ループ再生のイン / アウト・ポイント
- オート・パンチ録音のイン / アウト・ポイント
- トラック編集の編集ポイント
- イン－アウト再生
  [IN/LOC1]キーを押しながら[OUT/LOC2]キーを押すと、[IN/LOC1]キーに登録された**IN**時刻から、[OUT/LOC2]キーに登録された**OUT**時刻までを再生する機能です。ソングの**IN**時刻－**OUT**時刻間を再生し、その区間の内容を確認するための機能です。

各ロケートの機能

IN / LOC1

[IN/LOC1]キーに以下の時刻を登録することができます。

- ロケート・ポイント 1
- オート・パンチ録音時のパンチ・イン時刻
- ループ再生の再生開始時刻
- イン－アウト再生の再生開始時刻
- トラック編集時の次の各時刻
  - “ CopyTrack ”のコピー元開始時刻
  - “ InsertTrack ”の空白挿入先の開始時刻
  - “ EraseTrack ”の消去先の開始時刻
  - “ DeleteTrack ”の削除先の開始時刻
  - “ SwapTrack ”の交換元および交換先の開始時刻
  - “ ReverseTrack ”の反転先の開始時刻
  - “ Exp/CompTrack ”の伸長 / 圧縮元の開始時刻
  - “ OptimizeTrack ”の開始時刻
  - “ FadeTrack ”の開始時刻
  - “ NormalizeTrack ”の開始時刻

OUT / LOC2

[OUT/LOC2]キーに以下の時刻を登録することができます。

- ロケート・ポイント 2
- オート・パンチ録音時のパンチ・アウト時刻
- ループ再生の再生終了時刻
- イン－アウト再生の再生終了時刻
- トラック編集時の次の各時刻
  - “ CopyTrack ”のコピー元終了時刻
  - “ InsertTrack ”の空白挿入先の終了時刻
  - “ EraseTrack ”の消去先の終了時刻
  - “ DeleteTrack ”の削除先の終了時刻
  - “ SwapTrack ”の交換元および交換先の終了時刻
  - “ ReverseTrack ”の反転先の終了時刻
  - “ Exp/CompTrack ”の伸長 / 圧縮元の終了時刻
  - “ OptimizeTrack ”の終了時刻
  - “ FadeTrack ”の終了時刻
  - “ NormalizeTrack ”の終了時刻

TO / LOC3

[TO/LOC3]キーに以下の時刻を登録することができます。

- ロケート・ポイント 3
- トラック編集時の次の各時刻
  - “ CopyTrack ”のコピー先時刻
  - “ ReverseTrack ”の反転コピー先時刻
  - “ Exp/CompTrack ”の伸長 / 圧縮先の開始時刻＋コピー先時刻

END / LOC4

[END/LOC4]キーに以下の時刻を登録することができます。

- ロケート・ポイント 4
- トラック編集時の次の時刻
  - “ Exp/CompTrack ”の伸長 / 圧縮先の終了時刻

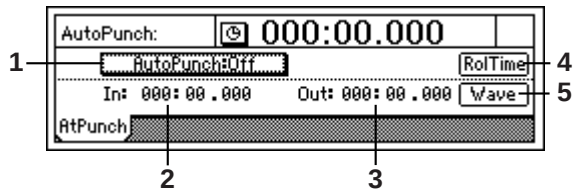
11. AUTO PUNCH

P1 AtPunch: オート・パンチ・インーアウト録音の設定

オート・パンチ・インーアウト録音は、あらかじめ設定した時刻で、自動的に録音開始(パンチ・イン)と録音終了(パンチ・アウト)にする機能です。

“ AutoPunch ”が“ **On** ”のときに録音すると、パンチ・インーアウト録音になります。

note [RHSL]キーを“ **On** ”にすると、オート・パンチ・インーアウト録音のリハーサル(実際には録音しない) が行えます。(→ p.112)

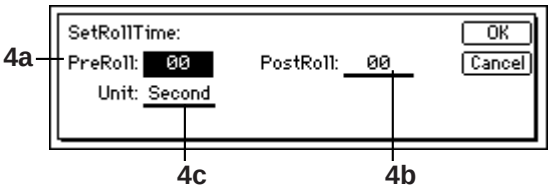


1. AutoPunch ..... [On, Off]
オート・パンチ・インーアウト録音機能のオン/オフを設定します。
AutoPunch:On **On**: 録音時、オート・パンチ録音になります。“ **On** ”時、[AUTO PUNCH]キーが点灯します。
録音開始時、登録した時刻(**IN**)のプリ・ロール時間前からスタートし、登録時刻間(**IN**ー**OUT**)を録音し、ポスト・ロール時間後に停止します。(→“ RolTime ”)
AutoPunch:Off **Off**: 録音時、通常の録音になります。

2. In ..... (000:00.000...)
オート・パンチ・イン(録音開始)時刻が表示されます。
時刻は、[STORE]キーと[IN/LOC1]キー、または“ Wave ”で設定します。

3. Out ..... (000:00.000...)
オート・パンチ・アウト(録音終了)時刻が表示されます。
時刻は、[STORE]キーと[OUT/LOC2]キー、または“ Wave ”で設定します。

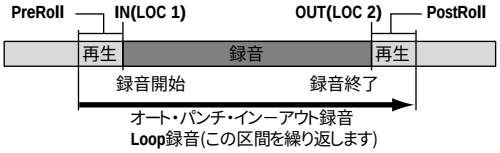
4. RolTime .....
プリ・ロール、ポスト・ロールを設定します。
オート・パンチ録音時、**プリ・ロール**はパンチ・イン(**IN**)前の録音を準備する時間として、**ポスト・ロール**はパンチ・アウト(**OUT**)後の録音終了後のつながりを確認する時間として設けます。



4a. PreRoll ..... [00...10]
プリ・ロール時間を設定します。

4b. PostRoll ..... [00...10]
ポスト・ロール時間を設定します。

4c. Unit ..... [Second, Meas(Measure)]
プリ/ポスト・ロール時間の単位を選びます。
“ **Second** ”が秒、“ **Meas** ”が小節です。
“ OK ”ボタンを押すと設定したプリ/ポスト・ロール時間が有効に、“ Cancel ”ボタンを押すと設定した時間が取り消しされます。



5. Wave .....
波形で確認しながら、より細かな**IN**、**OUT**の時刻設定が行えます。
プレイ・フロム/プレイ・トゥ、スロー・プレイの各機能も使用できます。(→p.101)

5a. In ..... [000:00.000...]
5b. Out ..... [000:00.000...]
IN、**OUT**を設定します。
“ **In** ”、“ **Out** ”にカーソルを置くと、“ TrackSelect ”で選択しているトラックが自動的にソロおよびスクラブ・オンになり、[VALUE]ダイヤルを回すと、そのトラック音のみが聞こえます。

5c. TrackSelect ..... [Track1...12]
波形表示および再生するトラックを選びます。“ ▶ ”ボタンを押し、リストから選びます。

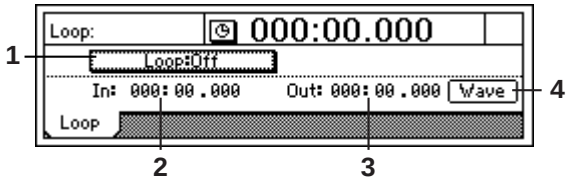
5d. Zoom In/Out/Up/Down
波形表示の大きさと再生スピードを調整します。
: 波形表示の上下方向を拡大します。
: 波形表示の上下方向を縮小します。
: 波形表示の左右方向を拡大します。
: 波形表示の左右方向を縮小します。

“ OK ”ボタンを押すと“ **In** ”、“ **Out** ”で設定した時刻が、それぞれのキー([IN/LOC1]、[OUT/LOC2])に上書きされます。
“ Cancel ”ボタンを押すと設定が取り消しされます。

12. LOOP

P1 Loop: ループ再生 / 録音の設定

[IN/LOC1]と[OUT/LOC2]に登録した時刻間を、繰り返し再生/録音します。

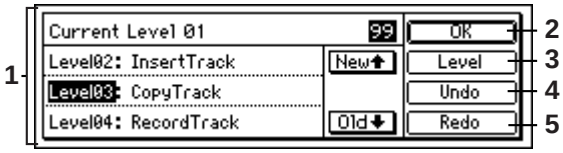


1. **Loop** ..... **[On, Off]**
   ループ再生をオン/オフします。
   Loop:On **On**: 再生時は、**IN－OUT**間を繰り返し再生します。“ **On** ”時、[LOOP]キーが点灯します。
   Loop:Off **Off**: 通常の再生をします。
2. **In** ..... **(000:00.000...)**
   ループ開始時刻を表示します。
   時刻の設定は、[STORE]キーと[IN/LOC1]キー、または“ Wave ”で設定します。
3. **Out** ..... **(000:00.000...)**
   ループ終了時刻を表示します。
   時刻の設定は、[STORE]キーと[OUT/LOC2]キー、または“ Wave ”で設定します。
4. **Wave** .....
   波形を表示します。
   波形で確認しながら**IN**、**OUT**が設定でき、より細かな時刻設定が行えます。(→p.82“ Wave ”)。

13. UNDO

以下の操作を実行後、その実行を行う直前の設定に戻す**アンドゥ**と、最新の状態に戻す**リドゥ**が行えます。

- 録音
- トラックの編集
  CopyTrack、InsertTrack、EraseTrack、DeleteTrack、SwapTrack、ReverseTrack、OptimizeTrack、Exp/CompTrack、Copy WholeTrack、SwapWholeTrack、FadeTrack、NormalizeTrack
- WAVファイルのインポート



1. **UndoList** ..... **[Level 00, 01...99]**
   アンドゥできる対象をリストから選びます。
   “ 01 ”～“ 99 ”(過去の状態)を選び、アンドゥを実行すると、その実行直前の状態に戻ります。
   Current: 現在のアンドゥ・レベル
   Level 00: 最新の状態
   Level 01...99: 1回前～99回前の状態
2. **OK** .....
   [UNDO]キーを押す前のページに戻ります。
3. **Level** ..... **[99Level, 8Level, 1Level]**
   アンドゥレベルを設定します。
   ここで設定した数だけ、過去の実行を保存します。アンドゥレベルは、99回、8回、1回の中から選ぶことができます。
4. **Undo** .....
   アンドゥを実行します。
   “ UndoList ”で選択したその実行直前の状態に戻ります。
5. **Redo** .....
   リドゥを実行します。
   “ **Level 00** ”の状態に戻ります。

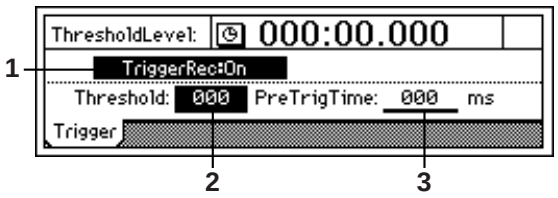
リストの内容は、次の録音またはトラックの編集を行うまで保持されます。録音または編集を行うと、最後にアンドゥを実行した以降のレベルのデータが削除されます。また、別のソングを選択して録音/編集すると、リストの内容が削除されます。

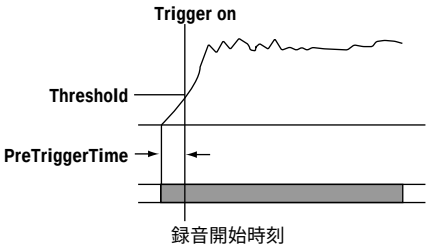
本機のハードディスク・レコーディングは、過去の録音や編集や操作履歴を最大99まで保持しており、アンドゥ機能を使って、過去の作業状態に戻すことができます。そのため、トラック上に存在しない古いデータもディスク上に消えないで残っています。これらは、そのままディスク領域を消費しており、見かけ上の録音時間が少なくなる場合があります。このようなときは本機の電源を一度オフにすることでアンドゥ情報を消去し、ディスク残量を復帰させることができます。

14. TRIGGER

トリガー録音機能は、入力音の音量がスレッショルド・レベルを超えることをきっかけ(トリガー)として、録音を開始するものです。

P1 Trigger: トリガー録音スタートの設定





1. TriggerRec ..... [On, Off]

トリガー録音機能をオン / オフします。

TriggerRec:On **On:** 録音待機時、スレッショルド・レベルを超えた入力音をきっかけに録音が始まります。“ **On** ”時、[TRIGGER]キーが点灯します。

TriggerRec:Off **Off:** トリガー録音は行われません。

“ TriggerRec ”を“ **On** ”に設定後、[REC]キーを押して(LED点滅)、録音待機状態にすると、[TRACK STATUS]RECのチャンネルへの入力音が、ある音量(スレッショルド・レベル)を超えると、録音が自動的に始まります。録音待機時、[STOP]キーまたは[REC]キーを押すと、録音待機がキャンセルされます。

note “ **On** ”時に、入力レベルが録音待機中にスレッショルド・レベル(“ Threshold ”で設定)を超えないと、録音が開始されません。
その場合は、[STOP]キーまたは[REC]キーを押して録音待機をキャンセルし、“ Threshold ”を設定し直してください。

2. Threshold ..... [000...100]

トリガー録音時、録音が開始される入力レベルを設定します。入力レベルがこの設定値を超えたとき録音が始まります。

note 通常、ノイズ音で録音が始まらない範囲で、なるべく低いレベルに設定します。入力するソースによって適正レベルが異なります。録音が始まるのが早すぎたり、遅すぎる場合に調整してください。

3. PreTrigTime ..... [000...700ms]

トリガー録音時、録音開始する直前の音も録音します。
トリガー録音は、入力信号がスレッショルド・レベル“ Threshold ”を超えたときに録音を開始しますが、設定によってはアタック音などがかけてしまうことがあります。このようなときに“ PreTrigTime ”で時間を設定することによって、録音開始前の小音量部分も録音することができます。

ソングの先頭では無効です。また、録音したトラックの後に続けて録音する場合、“ 000ms ”以外では、その区間分だけ前の音が欠けます。

15. SCRUB

スクラブ、プレイ・フロム/プレイ・トゥ、スロー・プレイの各機能のオン/オフを切り替えます。
[SCRUB]キーを押すたびに、**On/Off**が切り替わます。

これらの機能を使うことによって、ロケートやマークの時刻登録が、より簡単に、そして正確に行えます。

On ([SCRUB]キー点灯):

以下の機能が有効になります。

- **スクラブ機能**: **[VALUE]ダイヤル**を回すことによってトラック・データを再生します。
  その音声を聞きながら、ソングの任意の位置を探し出すときに使用します。例えば、ターン・テーブル上のアナログ・レコードを手で回して、音声を聞きながら、曲の先頭などを探すような感覚で操作できます。
- **プレイ・フロム機能**: **[PLAY]キー**を押すと、現在停止している時刻から再生を開始し、2秒後に停止します。停止後、自動的に再生開始時刻に戻ります。
- **プレイ・トゥ機能**: **[STOP]キー**を押しながら**[PLAY]キー**を押すと、現在停止している時刻の2秒前から再生を開始し、停止していた時刻まで再生します。

  note プレイ・フロム機能とプレイ・トゥ機能を併用することによって、より正確な時刻が検索ができます。
- **スロー・プレイ機能**: **[FF]キー**を押すと、現在停止している時刻から1/2倍速で再生します。[STOP]キーを押すと停止し、再生開始時刻に戻ります。

  note 1オクターブ下の音の高さでゆっくり再生しますので、そのままもしくはピッチ・シフターと組み合わせて、聞き取りにくいフレーズのコピーや練習に役立てることができます。

“ **On** ”時、[VALUE]ダイヤルはスクラブ再生のためにのみ使用されるため、[VALUE]ダイヤルを使った各設定値は変更できません。

Off([SCRUB]キー消灯):

通常の動作をします。

1. **Loc (Locate) ..... [000:00.000...]**
   現在時刻を移動させます。
   [VALUE]ダイヤルを回して、音声と波形で位置を確認しながら、移動させることができます。
2. **TrackSelect ..... [Trk1...12]**
   再生および波形を表示するトラックを選びます。
   “ ▶ ”ボタンを押し、リストから選ぶこともできます。
3. **Zoom In/Out/Up/Down**
   波形表示の大きさと再生スピードを調整します。
   ▲▼: 波形表示の上下方向を拡大します。
   ▼▲: 波形表示の上下方向を縮小します。
   ◀▶: 波形表示の左右方向を拡大します。
   ▶◀: 波形表示の左右方向を縮小します。

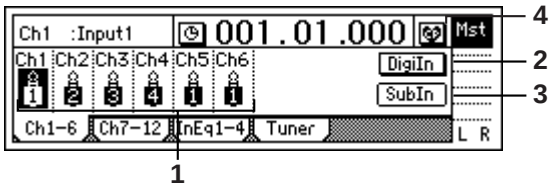
16. ENTER

[ENTER]キーを押すことで、パラメータの選択決定やオン/オフを設定します。

17. INPUT

P1 Ch1 － 6: ミキサー・チャンネル 1 － 6 の入力選択

ミキサー・チャンネル 1 ～ 6 への入力を設定します。入力方法は p.23 を参照してください。



1. Ch1...6 ..... [Input1....4, S/PDIF L, R, Rhythm L, R, CD L,R*]

“ Ch1 ”～“ Ch6 ”のチャンネル・アイコンを選び、各チャンネルへ入力するソースを選びます。

INPUT1...4: [INPUT 1/GUITAR IN]～[INPUT 4]端子に接続した楽器などのアナログ出力を各チャンネルへ入力します。

S/PDIF L, R: [S/P DIF IN]端子に接続したCDやDATなどのデジタル出力を各チャンネルへ入力します。“ DigiIn ”が“ **On** ”のとき、選ぶことができます。

デジタル入力時には、インサート・エフェクトが使用できません。

Rhythm L, R: “ SelRhythm ”(→p.94)で選択したリズムを各チャンネルへ入力します。録音 / 再生時に、“ Rhythm ”(→p.95)の“ **On/Off** ”設定に関わらず、リズムが鳴ります。このリズムは録音することができます。(→p.61)

CD L, R: CDRW-1（別売）に挿入したオーディオCDの音声トラックを各チャンネルへ入力します。

***CD L, R**はCDRW-1（別売）搭載時のみ使用可能

2. DigiIn ..... [On, Off]

デジタル入力(S/PDIF IN)を使用するとき“ On ”にします。

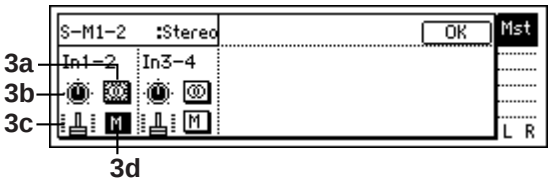
DigiIn On: “ Ch1...6 ”に“ **S/PDIF L** ”、“ **S/PDIF R** ”が選べます。

“ **On** ”時、インサート・エフェクトは使用できません。

DigiIn Off: “ Ch1...6 ”に“ **S/PDIF L** ”、“ **S/PDIF R** ”が選べません。

デジタル入力(S/PDIF IN)を使用するとき“ On ”にします。“ DigiIn ”ボタンを押すと、“ Obey Copyright Rules ”(著作権に従ってください)というメッセージが表示されます。取扱説明書の「著作権について」(→p.1)をよく読んで、許諾条件に同意するならば、“ AyeYouSure? ”表示後、“ Yes ”を押します。デジタル入力が有効になります。

3. SubIn .....



外部エフェクトからのリターンを[INPUT 1/GUITAR IN]～[INPUT 4]端子へ入力したり、これらの端子に接続している楽器の音を再生しているトラックにミックスする**サブ入力**として使用するときに設定します。(→p.50)

サブ入力は、ソング完成後にシーケンサーと同期し、その楽器音と本体音をミックスする場合などに使用します。

この入力は、ステレオ/モノ・スイッチ、バランス、フェーダーを通り、マスターLR・バスへ送られます。

note 外部エフェクトへは[AUX OUT]端子からセンド出力します。(→p.108 [MASTER EFFECT/AUX]“ AuxSend ”タブ・ページ)

3a. Stereo/Mono ..... [Stereo, Mono]

Stereo: 奇数チャンネルの入力がマスターL・バス、偶数チャンネルの入力がマスターR・バスへ送られます。

Mono: 奇数チャンネルの入力と偶数チャンネルの入力が足されて、同じ信号がマスターLバスとRバスへ送られます。入力が、一方のチャンネルのみから入ってくるときなどに使用します。

“ **Mono** ”にしたときに音が割れる場合は、入力側または[TRIM]ノブでレベルを調整してください。

3b. Balance ..... [L63...CNT...R63]

サブ入力を、マスターLR・バスへステレオで送るときのバランスを設定します。

3c. Fader ..... [000...100]

サブ入力のマスターLR・バスへの送り量を設定します。

3d. Mute ..... [On, Off]

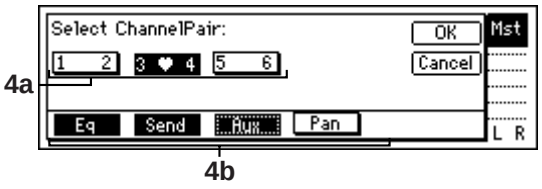
M On: ミュートします。サブ入力はマスターLR・バスに送られません。

M Off: ミュートしません。サブ入力はマスターLR・バスに送られます。

4. Pair .....

隣り合ったミキサー・チャンネルをペア設定します。

“ ♥ ”ボタンを押して、画面を表示します。



ペアが有効なチャンネルは、奇数側のツマミやフェーダーでコントロールします。偶数側のツマミやフェーダーを動かしてもコントロールできません。

4a. Select ChannelPair ..... [1 2...5 6]
ペアリングを有効にするチャンネルを“ 1 2 ”～“ 5 6 ”ボタンを押して、“ **On** ”にします(ハートのアイコンが表示されます)。

4b. Select Function ..... [Eq, Send, Aux, Pan]
“ Select ChannelPair ”で選んだチャンネルに対して、有効にする機能を選びます。

“ EQ ”～“ Pan ”のうち、有効にする機能を押してオン(反転表示)にします。“ OK ”ボタンを押すと設定が有効になります。

note フェーダーとトラック・ステータスはペア・オン時、常にペア機能が有効になります。

P2 Ch7－12: ミキサー・チャンネル 7－12 の入力選択

ミキサー・チャンネル 7～12 への入力を設定します。

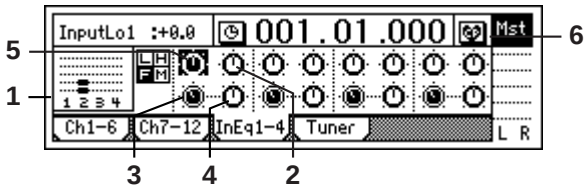
「P1 Ch1－6: ミキサー・チャンネル 1－6 の入力選択」を参照してください。

P3 InEq1－4: 入力 1－4 の EQ 調整

[INPUT 1/GUITAR IN]～[INPUT 4]端子からのアナログ入力に、**EQ**(イコライザー)をかけます。EQで調整した音を直接録音するときに設定します。

EQは3バンド構成で、ハイEQとローEQはシェルビング・タイプ、ミッドEQはカット・オフ周波数可変ピーキング・タイプです。

デジタル入力(S/PDIF IN)およびリズムには、この機能は使用できません。



1. **InputLevelMeter ..... (1, 2, 3, 4/CLP, -6, -12, -18, -40dB)**
各アナログ入力のレベルを表示します。
横軸がチャンネル、縦軸がレベルを示します。
“ Ch1...6 ”([INPUT]P1-1)で選択されていない入力は表示されません。

2. **InputHigh ..... [(Fc=10kHz) -15.0...+15.0(dB)]**
入力ハイEQゲインを設定します。高域を調整します。
10kHzのカットオフ周波数を－15.0～＋15.0dBの範囲でカット/ブーストします。

3. **InMidFc ..... [100Hz...20.0k(Hz)]**
入力ミッドEQカット・オフ周波数を設定します。
100Hz～20.0kHzの範囲で設定します。

4. **InputMid ..... [-15.0...+15.0(dB)]**
入力ミッドEQゲインを設定します。
中域を調整します。“ InMidFc ”で指定したカット・オフ周波数を－15.0～＋15.0dBの範囲でカット/ブーストします。

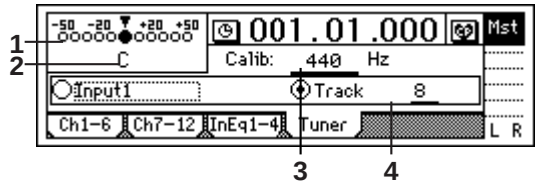
5. **InputLow ..... [(Fc=100Hz) -15.0...+15.0(dB)]**
入力ローEQゲインを設定します。低域を調整します。
100Hzのカットオフ周波数を－15.0～＋15.0dBの範囲でカット/ブーストします。

6. **Pair .....**
隣り合ったミキサー・チャンネルをペア設定します。(→p.102 “ Pair ”)

P4 Tuner: チューナー

内蔵チューナーを使用して、[INPUT 1/GUITAR IN]や内蔵マイクから入力した楽器等をチューニングします。また各トラックのピッチが測定できます。

録音または再生中はこのページを選択できません。また、録音もできません。
チューナー測定を正確に行うために、このページを表示している間は自動的にエフェクトがオフになります。



1. **CENT Scale ..... (-50...+50)**
中央の“ ▽ ”は、チューニングが合うと“ ▼ ”に変わります。ピッチの誤差は、CENT単位で表示されます。(100CENT=半音、1200CENT=1オクターブ)

2. **NoteDisplay ..... (C...B)**
入力した音に一番近い音名を表示します。
2つ以上の音は同時に認識できません。

3. **Calib ..... [435...440...445Hz]**
基準となる周波数を設定します。
通常は“ **440** ”に設定します。

4. **SelectSource ..... [Input1, Track No1...12]**
Input1: ギターなどの外部機器や内蔵マイクでチューニングするときに選びます。
Track No“ 1...12 ”: 測定するトラックを選びます。測定したい時刻に移動後、このページでトラックを指定し、再生すると指定トラックの音程が測定できます。

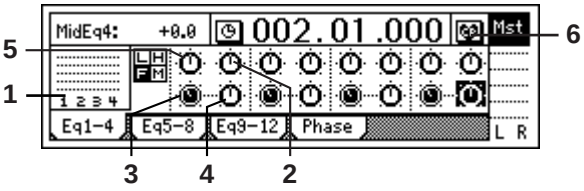
18. EQ/PHASE

P1 Eq1 － 4: ミキサー・チャンネル 1 － 4 のEQ調整

トラック1～4の再生音にEQ(イコライザー)をかけます。

再生音に対してEQをかけるときに設定します。

3バンド構成で、ハイEQとローEQはシェルビング・タイプ、ミッドEQはカット・オフ周波数可変ピーキング・タイプです。



1. **TrackLevelMeter ..... (1, 2, 3, 4/CLP, -6, -12, -18, -40dB)**
   各トラックからの入力レベルが表示されます。横軸がチャンネル、縦軸がレベルを示します。
2. **HighEq ..... [(Fc=10kHz) -15.0...+15.0(dB)]**
   ハイEQゲインを設定します。高域を調整します。
   10kHzのカットオフ周波数を－15.0～＋15.0dBの範囲でカット/ブーストします。
3. **MidFc ..... [100Hz...20.0k(Hz)]**
   ミッドEQカット・オフ周波数を設定します。
   100Hz～20.0kHzの範囲で設定します。
4. **MidEq ..... [-15.0...+15.0(dB)]**
   ミッドEQゲインを設定します。中域を調整します。“ MidFc ”で指定したカット・オフ周波数を－15.0～＋15.0dBの範囲でカット/ブーストします。
5. **LowEq ..... [(Fc=100Hz) -15.0...+15.0(dB)]**
   ローEQゲインを設定します。低域を調整します。
   100Hzのカットオフ周波数を－15.0～＋15.0dBの範囲でカット/ブーストします。
6. **Pair .....**
   隣り合ったミキサー・チャンネルをペア設定します。(→p.102 “ Pair ”)

P2 Eq5 － 8: ミキサー・チャンネル 5 － 8 のEQ調整

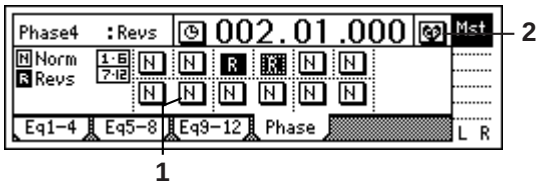
トラック5～8の再生音にEQ(イコライザー)をかけます。
「P1 Eq1－4: ミキサー・チャンネル1－4のEQ設定」を参照してください。

P3 Eq9 － 12:ミキサー・チャンネル 9 － 12 のEQ調整

トラック9～12の再生音にEQ(イコライザー)をかけます。
「P1 Eq1－4: ミキサー・チャンネル1－4のEQ設定」を参照してください。

P4 Phase: ミキサー・チャンネルの位相設定

各チャンネルの位相を反転します。再生トラックに対してかかります。ホットとコールドの配置が逆転している端子の音響機器をステレオ入力したときに、定位感が定まらなくなったり、音が打ち消されることがあります。フェーズとは、このような機器を使用するときに位相を反転するためのものです。



1. **Phase ..... [N, R]**
   N (NormalPhase): そのチャンネルの位相を反転しません。通常は“ **N** ”で使用します。
   R (ReversePhase): そのチャンネルの位相を反転します。
2. **Pair .....**
   隣り合ったミキサー・チャンネルをペア設定します。(→p.102 “ Pair ”)

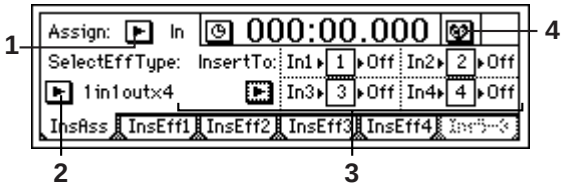
19. INSERT EFFECT

インサート・エフェクトは、録音時のアナログ入力音や、再生時のトラック音にかけます。

D12は、最大8系統のインサート・エフェクトが使用できます。

[INPUT]“ Ch1−6 ”、“ Ch7−12 ”タブ・ページの“ DigiIn ”が“ **On** ”のとき、インサート・エフェクトは使用できません。

P1 InsAss: インサート・エフェクトの挿入位置 / タイプ設定



1. Assign ..... [In(Input), Trk(PlayTrack)]

インサート・エフェクトをアナログ入力にかけるか、再生トラックにかけるかを選びます。

In(Input): [INPUT 1/GUITAR IN]～[INPUT 4]端子のアナログ入力にエフェクトをかけて録音するときに選びます。

Trk(PlayTrack): 再生トラックにエフェクトをかけるときに選びます。ミックス・ダウン時にも使用できます。

2. SelectEffType ..... [1in2outx2, 2in2outx2, 1in1outx4, 1in1outx8]

インサート・エフェクトの構成を選びます。

設定により選択できるエフェクトが異なります。それぞれの構成に該当するエフェクトは「Effect Program List」(→p.140)を参照してください。

1in2outx2 or 1in1outx2: モノ入力−ステレオ出力タイプのエフェクトを**2**系統使用するときに選びます。

リード・ギター/ボーカルなどに広がりを出したいときに最適です。1 in 1 outのモノラルエフェクトとしても使用できます。

“ Assign ”が“ **In** ”のときのみ選べます。

2in2outx2: ステレオ入力−ステレオ出力タイプのエフェクトを2系統使用するときに選びます。

キーボードなどステレオ入力のものに最適です。

1in1outx4: モノ入力−モノ出力タイプのエフェクトを4系統使用するときに選びます。

リズム・ギターなど定位を固定したいものに最適です。

1in1outx8: モノ入力−モノ出力タイプのエフェクトを8系統使用するときに選びます。

ドラムなど定位を固定したいものに最適です。

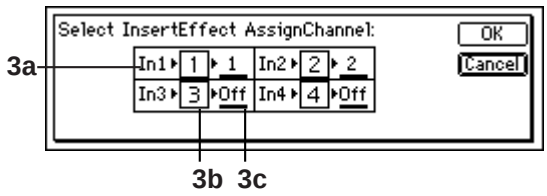
“ Assign ”が“ **Trk** ”のときのみ選べます。

3. InsertTo .....

インサート・エフェクトの挿入位置を選びます。

“ ”ボタンを押して、ダイアログを表示し設定します。“ OK ”ボタンで設定を実行します。“ Cancel ”ボタンで設定を取り消しされます。

インサート・エフェクトの挿入位置設定は、エフェクト番号の小さいものから優先的に設定されます。



■ “ Assign ” が “ In ” のとき

戻しチャンネルを設定します。

3a. Input ..... (In1...4, DrL, DrR, CL, CR, Off)

挿入先のミキサー・チャンネルが表示されます。(→p.102)

3b. Effect ..... (1...4)

エフェクト番号が表示されます。

3c. SelectCh ..... [1...12, Off]

エフェクト出力の戻り先チャンネルを設定します。

■ “ Assign ” が “ Trk ” のとき

挿入チャンネル選択→(エフェクト)→(戻り=挿入チャンネル)を設定します。

3a. SelectCh ..... [1...12, Off]

挿入先のミキサー・チャンネルを選びます。

note “ SelectEffType ”が“ **2in2outx2** ”のとき、選択できる“ SelectCh ”は、奇数チャンネルです。

3b. Effect ..... (1...8)

インサート・エフェクト番号が表示されます。

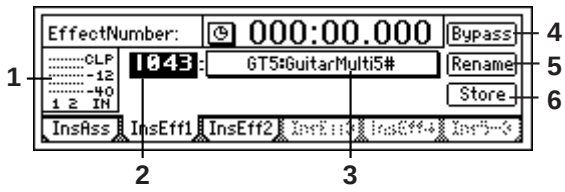
3c. OutputCh ..... (1...12, Off)

エフェクト出力の戻り先チャンネルが表示されます。「3a. SelectCh」と同じチャンネルが表示されます。

4. Pair .....

隣り合ったミキサー・チャンネルをペア設定します。(→p.102 “ Pair ”)

P2 InsEff1: インサート・エフェクト1の選択 / 設定



1. InputLevelMeter ..... (IN1, 2 / CLP, -6, -12, -18, -40dB)

各エフェクトの入力レベルが表示されます。横軸がエフェクトの入力、縦軸がレベルを示します。“ **IN2** ”には[INSERT EFFECT]“ InsEff1 ”が“ **2in2out x 2** ”時のみ入力され、それ以外では入力されません。

2. EffectNumber ..... [000, 001...128, U001...128, (#)]

エフェクト・プログラムを選びます。

“ **U001** ”～“ **U128** ”は、ユーザー・エリアです。自分で調整したエフェクト・プログラムを保存することができます。

エフェクト・プログラムにコントロール機能が含まれる場合、エフェクトの名前の最後に“ **#** ”が表示されます。

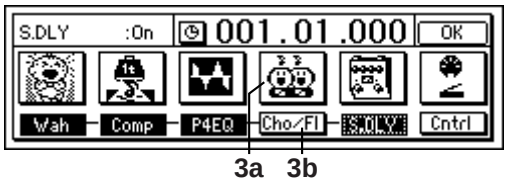
[INSERT EFFECT]“ InsAss ”タブ・ページ“ SelectEff Type ”の設定によって、選択できるエフェクトが異なります。

それぞれの構成に該当するエフェクトは「Effect Program List」(→p.140)を参照してください。

3. EffectProgramName ..... (Effect Program List)

このボタンを押すと、“ Effect Algorithm ”ダイアログが表示されます。そのプログラムの構成、オン/オフが確認できます。

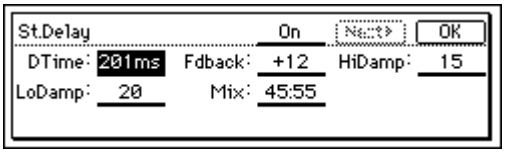
インサート・エフェクトのプログラムは最大5種類のエフェクトで構成されています。



3a. EffectIcon .....

調整(エディット)するエフェクトを選びます。

“ EffectIcon ”ボタンを押すと、“ Effect Edit ”ダイアログが表示されます。



各パラメータについては「エフェクト・パラメータ・リスト」を参照してください(→p.113)。画面上の“ **On/Off** ”は“ Effect On/Off ”(3b)に連動しています。

3b. Effect On/Off ..... [On, Off]

各エフェクトをオン / オフします。

Cho/Fl **On**: エフェクトをオンにします。

Cho/Fl **Off**: エフェクトをオフにします。

4. Bypass .....

エフェクトがかかっている状態と、エフェクトがかかっていない状態とを比較します。“ Bypass ”ボタンを押すとエフェクトがかかっていない状態(バイパス)になります。

“ Cancel ”ボタンを押すとバイパスは解除されます。

5. Rename .....

エフェクト・プログラムの名前を変更します。

名前を変更するエフェクト・プログラムを選び、“ Rename ”ボタンを押してダイアログを表示し、名前を変更します。名前は最大16文字まで入力できます。(→p.21)

プログラム名を変更した後、“ Store ”(→P2-6)で保存してください。エフェクト・プログラム名は、“ Store ”で保存しないとその変更は無効になります。

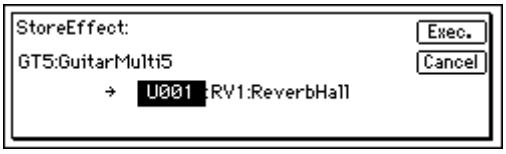
6. Store .....

パラメータや名前を変更したエフェクト・プログラムをユーザー・エリア“ **U001** ”～“ **U128** ”に保存します。

本機はインサート・エフェクト用に128のユーザー・エリアを用意しています。

“ StoreEffect ”ダイアログで、“ ユーザー・エリア番号 ”を指定し、“ Exec. ”ボタンで保存を実行します。“ Cancel ”ボタンを押すと取り消しされます。

エフェクトは常に上書きされます。



P3 InsEff2: インサート・エフェクト 2 の選択 / 設定

インサート・エフェクト 2 を選択および設定します。
「P2 InsEff1: インサート・エフェクト 1 の選択/設定」を参照してください。

P4 InsEff3: インサート・エフェクト 3 の選択 / 設定

インサート・エフェクト 3 を選択および設定します。
“ InsAss ”タブ・ページ(→p.105)の“ SelectEffType ”で“ **1in1outx4** ”または“ **1in1outx8** ”を選んだときのみ表示します。
「P2 InsEff1: インサート・エフェクト 1 の選択/設定」を参照してください。

P5 InsEff4: インサート・エフェクト 4 の選択 / 設定

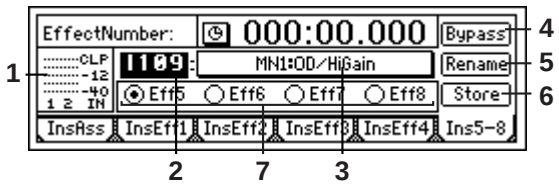
インサート・エフェクト 4 を選択および設定します。
“ InsAss ”タブ・ページ(→p.105)の“ SelectEffType ”で“ **1in1outx4** ”または“ **1in1outx8** ”を選んだときのみ表示します。

「P2 InsEff1: インサート・エフェクト 1 の選択/設定」を参照してください。

P6 Ins5 − 8: インサート・エフェクト 5 − 8 の選択 / 設定

インサート・エフェクト 5 ～ 8 を選択および設定します。
“ InsAss ”タブ・ページ(→p.105)の“ SelectEffType ”で“ **1in1outx8** ”を選んだときのみ表示します。

インサート・エフェクト 5 ～ 8 は、“ SelectEffect5...8 ”でエフェクトを 1 つ選び、調整(エディット)等を行います。

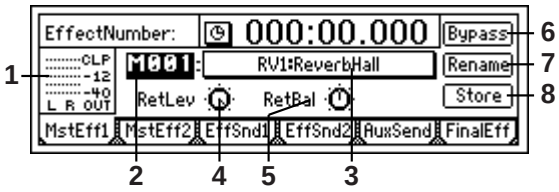


7. SelectEffect5...8 ..... [Eff5, Eff6, Eff7, Eff8]
インサート・エフェクト 5 ～ 8 のうち、このページに表示するエフェクトを選びます。エディット、バイパス、リネーム等は表示中のエフェクトに対して有効です。
その他については、「P2 InsEff1: インサート・エフェクト 1 の選択/設定」を参照してください。

20. MASTER EFFECT/ AUX/FINAL EFFECT

マスター・エフェクトは、各チャンネルからのセンド量をエフェクトに送り、全体の厚みやバランスを整えるために使用します。2 系統のマスター・エフェクトが使用できます。
ファイナル・エフェクトは、マスター LR・バスの最終段で全体を整えるために使用します。ステレオ 1 系統のファイナル・エフェクトのエフェクトが使用できます。
AUX センドは、外部エフェクトをかけるときなどに使用します。

P1 MstEff1: マスター・エフェクト 1 の選択 / 設定

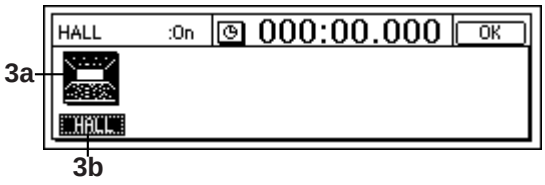


1. OutputLevelMetrer ..... (OUT L, R / CLP, -6, -12, -18, -40dB)
エフェクトの出力レベルが表示されます。
横軸がエフェクト出力、縦軸がレベルを示します。

note 各チャンネルからのセンド量(エフェクトへの入力レベル)は“ EffSnd1 ”タブ・ページで調整します。

2. EffectNumber ..... [M000, M001...032, u001...032]
エフェクト・プログラムを選びます。
“ **u001** ”～“ **u032** ”は、ユーザー・エリアです。自分で調整したエフェクト・プログラムを保存することができます。

3. EffectProgramName ..... (Effect Program List)
このボタンを押すと、“ Effect Algorithm ”ダイアログが表示されます。そのプログラムの構成、オン/オフが確認できます。



3a. EffectIcon .....

3b. Effect On / Off ..... [On, Off]
インサート・エフェクトの“ EffectIcon ”、“ Effect On/Off ”(→p.106)を参照してください。

4. RetLev ..... [000...100]
マスター・エフェクトからマスター・バスへのリターン・レベル(戻り量)を設定します。
大きな値に設定するほどエフェクトのかかりが深くなります。

5. **RetBal ..... [L63...CNT...R63]**
マスター・エフェクトからマスターLR・バスへのリターン・バランスを設定します。
“ **L** ”、“ **R** ”はマスター・バスのL(左)、R(右)を示します。

6. **Bypass .....**
インサート・エフェクトの“ Bypass ”(→p.106)を参照してください。

7. **Rename .....**
エフェクト・プログラムの名前を変更します。
名前を変更するエフェクト・プログラムを選び、“ Rename ”ボタンを押してダイアログを表示し、名前を変更します。名前は最大16文字まで入力できます。(→p.21)

プログラム名を変更した後、“ Store ”(→P1-8)で保存してください。エフェクト・プログラム名は、“ Store ”で保存しないとその変更は無効になります。

8. **Store .....**
パラメータや名前を変更したエフェクト・プログラムをユーザー・エリア“ **u001** ”～“ **u032** ”に保存します。
本機はマスター・エフェクト用に32のユーザー・エリアを用意しています。
“ StoreEffect ”ダイアログで、“ ユーザー・エリア番号 ”を指定し、“ Exec. ”ボタンで保存を実行します。“ Cancel ”ボタンでキャンセルします。

エフェクトは常に上書きされます。

P2 MstEff2: マスター・エフェクト2の選択/設定

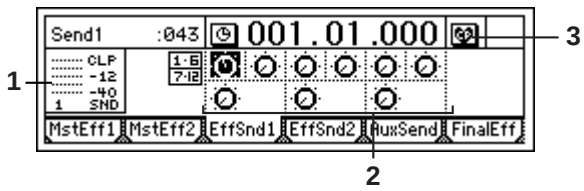
マスター・エフェクト2を選択/設定します。

それぞれの説明は「P1 MstEff1: マスター・エフェクト1の選択/設定」を参照してください。

note 各チャンネルからのセンド量(エフェクトへの入力レベル)は“ EffSnd2 ”タブ・ページで調整します。

P3 EffSnd1: エフェクト1へのセンド設定

エフェクト1への各ミキサー・チャンネルのセンド(送り)量を設定します。



1. **SendLevelMeter .....**
(SND 1/CLP, -6, -12, -18, -40dB)
エフェクト1へのセンド(送り)・レベルを表示します。
縦軸がレベルを示します。

2. **Send ..... [Ch1...6, 7–8...11–12/000...100]**
エフェクト1への各ミキサー・チャンネルのセンド(送り)量を設定します。

3. **Pair .....**
隣り合ったミキサー・チャンネルをペア設定します。(→p.102“ Pair ”)

P4 EffSnd2: エフェクト2へのセンド設定

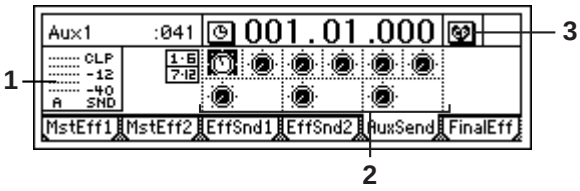
エフェクト2への各ミキサー・チャンネルのセンド(送り)量を設定します。

「P3 EffSnd1: エフェクト1へのセンド設定」を参照してください。

P5 AuxSend: 外部センド設定

[AUX OUT]端子から出力する各ミキサー・チャンネルのセンド(送り)量を設定します。

外部エフェクトの接続および使用法はp.48を参照してください。



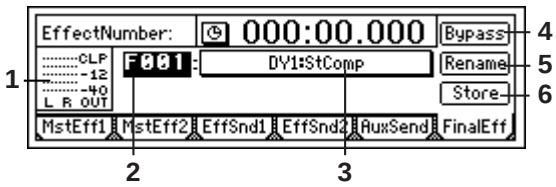
1. **SendLevelMeter .....**
(SND A/CLP, -6, -12, -18, -40dB)
[AUX OUT]端子への出力レベルが表示されます。
縦軸がレベルを示します。

2. **Aux ..... [Ch1...6, 7–8...11–12/000...100]**
[AUX OUT]端子への各ミキサー・チャンネルのセンド(送り)量を設定します。

3. **Pair .....**
隣り合ったミキサー・チャンネルをペア設定します。(→p.102“ Pair ”)

P6 FinalEff: ファイナル・エフェクトの選択/設定

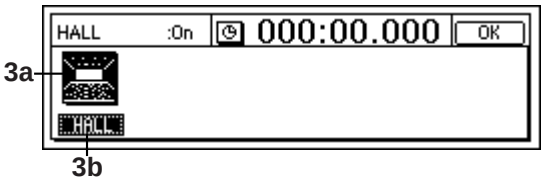
ファイナル・エフェクトはマスター出力全体にかかるエフェクトで、おもに全体のバランスを整える目的で使用します。挿入位置はブロック・ダイアグラム(→p.139)を参照してください。



1. **OutputLevelMeter ..... (OUTL, R/CLP, -6, -12, -18, -40dB)**
エフェクトの出力レベルが表示されます。
横軸がエフェクト出力、縦軸がレベルを示します。

2. **EffectNumber .....[F000, F001...032, u033...064]**
エフェクト・プログラムを選びます。
“ **u033** ”～“ **u064** ”は、ユーザー・エリアです。自分で調整したエフェクト・プログラムを保存することができます。

3. **EffectProgramName ..... (Effect Program List)**
このボタンを押すと、“ Effect Algorithm ”ダイアログが表示されます。そのプログラムの構成、オン/オフが確認できます。



3a. EffectIcon .....

3b. Effect On/Off ..... [On, Off]
インサート・エフェクトの“ EffectIcon ”、“ Effect On/Off ”(→p.106)を参照してください。

4. **Bypass .....**
インサート・エフェクトの“ Bypass ”(→p.106)を参照してください。

5. **Rename .....**
エフェクト・プログラムの名前を変更します。
名前を変更するエフェクト・プログラムを選び、“ Rename ”ボタンを押してダイアログを表示し、名前を変更します。名前は最大16文字まで入力できます。(→p.21)

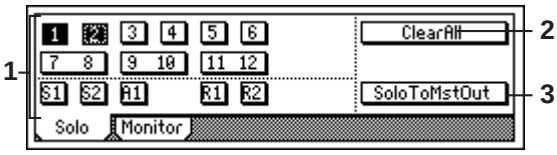
プログラム名を変更した後、“ Store ”(→P6-6)で保存してください。エフェクト・プログラム名は、“ Store ”で保存しないとその変更は無効になります。

6. **Store .....**
パラメータや名前を変更したエフェクト・プログラムをユーザー・エリア“ **u033** ”～“ **u064** ”に保存します。
本機はファイナル・エフェクト用に32のユーザー・エリアを用意しています。
“ StoreEffect ”ダイアログで、“ ユーザー・エリア番号 ”を指定し、“ Exec. ”ボタンで保存を実行します。“ Cancel ”ボタンでキャンセルします。

エフェクトは常に上書きされます。

21. SOLO/MONITOR

P1 Solo: ソロ選択



1. **SelectSolo ..... [1...6, 7-8...11-12, S1, S2, A1, R1, R2/On, Off]**
ソロ機能をオン/オフします。
“ Solo ”ボタンを“ **On** ”にした音声のみをモニターLR・バスに送ります。多数の音声の中から特定のチャンネルを聞く場合や、センド音声を確認する場合などに使用します。ソロ音声は、[MONITOR OUT L/R] 端子および[PHONES] 端子へ出力されます。
1つでも“ **On** ”にすると[SOLO/MONITOR]キーが点滅します。
1 **On**: ソロがオンになります。選択した対象の音のみを聞くことができます。
1 **Off**: ソロがオフになります。他の対象がソロ・オンになっているときは、オフになっている対象はミュートされます。

1...6: ミキサー・チャンネル1～6
7－8....11－12: ミキサー・チャンネル7－8～11－12
S1、**S2**: マスター・エフェクト1、2へのセンド
A1: 外部出力[AUX OUT]端子へのセンド
R1、**R2**: マスター・エフェクト1、2からのリターン

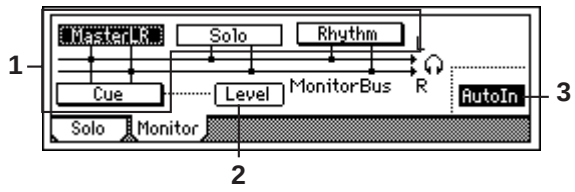
各音量はそれぞれを調整するページやツマミ等で設定します。選択する対象を切り替えるとき、設定によってはモニター音量が大きく変化することがあります。

2. **ClearAll .....**
“ SelectSolo ”で“ **On** ”になっている対象をすべて“ **Off** ”にします。

3. **SoloToMstOut ..... [On, Off]**
ソロ・オンにした音声を[MASTER OUT L/R]端子から出力する、しないを設定します。モニター機器を[MASTER OUT L/R]端子に接続していて、ソロを使用するときなどに使用します。
SoloToMstOut **On**: [MASTER OUT L/R]端子からソロ音声を出力します。
SoloToMstOut **Off**: 通常の動作です。[MONITOR OUT L/R]端子、[PHONES]端子から音声を出力します。
“ **On** ”は[SOLO/MONITOR]ページでのみ有効です。このページを出ると自動的に“ **Off** ”になります。

P2 Monitor: モニター設定

モニター出力([MONOTOR OUT L/R]端子)およびヘッドホン出力([PHONES]端子)へ出力する音声を選びます。



1. SelectMonitor ..... [MasterLR, Cue, Rhythm, (Solo)/On, Off]

[MONOTOR OUT L/R]端子と[PHONES]端子に出力する音声を選びます。

Cue **On**: モニター出力をします。

Cue **Off**: モニター出力をしません。

MasterLR: マスターLR・バスをモニター出力します。通常はこれを選びます。

Cue:“ Level ”で設定したチャンネルをモニター出力します。録音時に、録音レベルと関係なく、演奏しやすいようにモニターする音量や定位を調整するときに選びます。

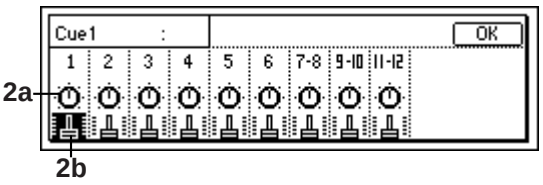
Rhythm: 内蔵のリズム音を直接モニター出力します。ライブ演奏時に、[MASTER OUT L/R]端子からトラックの音声を出力して、ヘッドホンでリズムのみを聞きたいときなどに使用します。通常はオフで使用してください。

(Solo):“ Solo ”タブ・ページで1つでもソロが“ **On** ”になっているときに自動的に選ばれ、“ **MasterLR** ”、“ **Cue** ”は選べません。これらを選ぶときは、先に“ Solo ”タブ・ページでソロを“ **Off** ”にしてください。

2. Level .....

“ SelectMonitor ”で“ Cue ”が“ On ”時の各ミキサー・チャンネルの音声レベルおよび定位を設定します。

“ Level ”ボタンを押して、“ キュー設定画面 ”ダイアログを表示し設定します。



2a. Pan(Ch1–6)/Balance(Ch7–12) ..... [L63...CNT...R63]

各チャンネル・キューの音声を、モニター出力する定位およびバランスを調整します。

2b. Cue ..... [000...100]

各チャンネル・キューの音声を、モニター出力する音量を設定します。

3. AutoIn ..... [On, Off]

[TRACK STATUS]が**REC**のミキサー・チャンネルに対して、モニター出力する音声を“ Input ”タブ・ページで割り当てた外部入力音にするか、再生トラック音にするかを設定します。

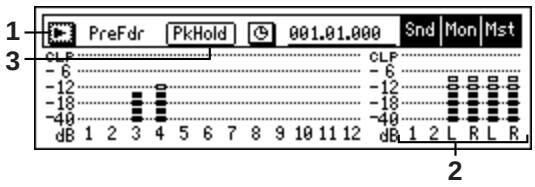
AutoIn **On**: [TRACK STATUS]が**REC**のミキサー・チャンネルは、再生時はトラック音、録音(リハーサルを含む)および停止時は外部入力音を聞くことができます。

AutoIn **Off**: 通常の動作です。[TRACK STATUS]が“ **REC** ”のミキサー・チャンネルは、常に外部入力音が聞けます。

22. METER/TRACK VIEW

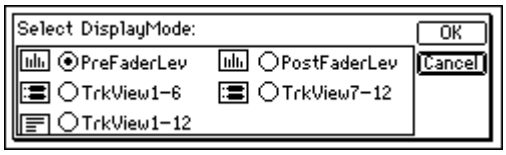
プリ・フェーダー・レベル・メーター、ポスト・フェーダー・レベル・メーターを表示します。また、各トラックの音声イベントのある、なしを確認するトラック・ビューを表示します。

レベル・メーターの各ドットは上から**CLP、−3、−6、−9、−12、−15、−18、−24、−40dB**を示します。

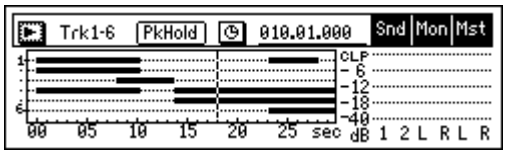


1. Select DisplayMode ..... [PreFaderLev, PostFaderLev, TrkView1–6, TrkView7–12, TrkView1–12]

表示する対象を選びます。
“ ▶ ”ボタンを押して、ダイアログを表示し、選択します。“ OK ”ボタンで選択が有効に、“ Cancel ”ボタンで選択が取り消しされます。



PreFaderLev: 各ミキサー・チャンネルのプリ・フェーダー(フェーダー前の)・レベルを表示します。
PostFaderLev: 各ミキサー・チャンネルのポスト・フェーダー(フェーダー後の)・レベルを表示します。
TrkView1−6: トラック1−6を表示します。音声イベントがある部分を太線で表示します。



TrkView7−12: トラック7−12を表示します(→“ TrkView1−6 ”)。
TrkView1−12: トラック1−12を表示します(→“ TrkView1−6 ”)。

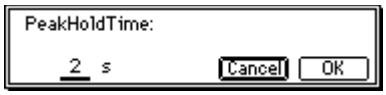
2. Snd1, 2/MonL, R/MstL, R .....

“ Snd1, 2 ”(エフェクト・センド1、2)、“ MonL, R ”(モニターL, R)、“ MstL, R ”(マスターL, R)の各レベル・メーターです。

note “ MstL, R ”は、[SONG]、[TRACK]、[RECORD]、[INPUT]、[EQ/PHASE]の各モードのページ右端にも表示され、マスターLRのレベルを確認することができます。

3. PkHold ..... [0...8s, ∞]

レベル・メーターのピーク・ホールドを解除するまでの時間を設定します。



設定はこのページのレベル・メーターに対して有効です。
“ PkHold ”ボタンを押してダイアログを表示し、設定します。
“ OK ”ボタンで選択が有効に、“ Cancel ”ボタンで選択が取り消しされます。
0...8s: 0〜8秒
∞: ピーク・ホールドを常に表示します。“ PkHold ”ボタンでダイアログを開くことによって、ホールドを解除します。

23. TRACK STATUS

各トラックの状態を設定します。

[TRACK STATUS]キーを押すごとに、LEDの点灯する色が変わり、機能が切り替わります。

PLAY (LED 緑色点灯)
選択トラックは再生可能な状態です。

REC (LED 赤色点灯)
選択トラックは録音可能な状態です。

INPUT (LED 橙色点灯)
選択トラックは外部音声の入力が可能な状態です。選択できるのは停止時です。

他のトラックの音を聴きながら弾くなど、録音前のリハーサルのかわり、または再生トラックに外部入力をミックスする場合などに選びます。

MUTE (LED 消灯)
選択トラックを消音(ミュート)します。

レコーダーの状態/設定によって、選択可能なものが異なります。停止中は、**PLAY→INPUT→REC→MUTE→PLAY**の順で、録音や再生動作中は、**PLAY↔MUTE、INPUT↔MUTE**が交互に選ばれます。

24. PAN/BALANCE

各チャンネルのマスターLR・バスへのステレオ信号の定位(パン)と左右のバランスを設定します。

ペア設定が“ **Off** ”のチャンネル**1**〜**6**は、マスターLR・バスへのパン設定となります。
ペア設定が“ **On** ”のチャンネル**1**〜**6**と、**7**〜**12**はマスターLR・バスへの左右バランス設定となります。

note ペアリング、シーン登録が行えます。

バランス設定のチャンネルのトラックに録音する場合、ツマミを必ず“ **CNT** ”にしてください。

25. FADER

音量レベルを設定します。

録音レベルを調整するフェーダーは、外部入力を録音するときと、バウンス録音をするときで異なります。

- **外部入力を録音するとき**([RECORD]“ RecMode ”タブ・ページの“ Select RecMode ”に“ **Input** ”を選択)は、チャンネル・フェーダーで録音レベルを調整します。
- **バウンス録音するとき**([RECORD]“ RecMode ”タブ・ページの“ SelectRec Mode ”に“ **Bounce** ”を選択)は、マスター・フェーダーで録音レベルを調整します。

[CHANNEL]フェーダー ..... [1…6, 7－8…11－12]

各チャンネルの音量レベルを調整します。

- [TRACK STATUS]が**PLAY**のチャンネルでは、再生する音量レベルを調整します。
- [TRACK STATUS]が**REC**のチャンネルは外部入力またはリズムの録音レベルを調整します。
- [TRACK STATUS]が**INPUT**のチャンネルは外部入力の録音レベルを調整します。

[MASTER]フェーダー ..... [MASTER]

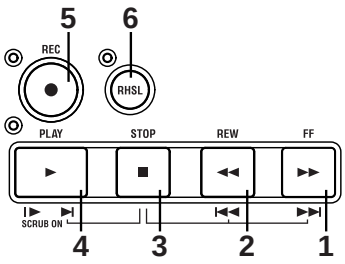
マスターLR・バスの音量レベルを調整します。

設定した音量で[MASTER OUT L/R]端子および[S/PDIF OUT]端子から出力します。

- **外部入力を録音するとき**([RECORD]“ RecMode ”タブ・ページの“ Select RecMode ”に“ **Input** ”を選択)は、マスターLR・バスの音量レベルを調整します。
- **バウンス録音するとき**([RECORD]“ RecMode ”タブ・ページの“ SelectRecMode ”に“ **Bounce** ”を選択)は、[TRACK STATUS]に**REC**を選択しているトラックへの録音レベルを調整します。

26. TRANSPORT KEY

再生、録音などのレコーダー操作を行います。



1. [FF]キー

停止時または再生時に、時刻を後ろに移動(早送り)します。
[STOP]キーを押しながらこのキーを押すと、このソングの最後に、ソングの最後にいるときに押すと次のソングの先頭に移動します。
またスクラブ機能がオンのときに、このキーを押すと**スロー・プレイ**(→p.101)が行えます。

2. [REW]キー

停止時または再生時に、時刻を前に移動(早戻し)します。
[STOP]キーを押しながら[REW]キーを押すと、ソングの先頭にいるときは番号が一つ前のソングの先頭へ、ソングの途中にいるときはそのソングの先頭に移動します。

3. [STOP]キー

録音または再生を終了し、レコーダーを停止します。

4. [PLAY]キー

[TRACK STATUS]が**PLAY**になっているトラックを再生します。
[TRACK STATUS]を**REC**にしているトラックに対して、[REC]キーを押した後、このキーを押すことにより、録音を開始します。
録音や再生のレコーダー動作時はLEDが点灯します。
スクラブ機能がオンのとき、このキーを押すと**プレイ・フロム**、[STOP]キーを押しながらこのキーを押すと**プレイ・トゥ**が行えます。(→p.101)

5. [REC]キー

このキーを押すと録音待機(LED点滅)になります。録音待機状態にするには、いずれかのトラックの[TRACK STATUS]が**REC**であることが必要です。[PLAY]キーを押すとLEDが点灯して録音を開始します。
フット・スイッチの機能(→p.75)を“ PunchInOut ”に設定している場合、フット・スイッチが[REC]キーの代用となります。

6. [RHSL (REHEARSAL)]キー

録音のリハーサルを行います。
このキーを押すと**リハーサル機能**がオン(LED点灯)になり、録音のリハーサルを行うことができます。
リハーサル・オンのときは実際に録音はされません。リハーサルをオンにし、録音を開始するとモニター出力が録音と同じ動作をし、録音のリハーサルが行えます。

note オート・パンチ・イン−アウト録音等で録音前のリハーサルとして使うと便利です。

エフェクト・パラメータ・リスト

例

アルゴリズム番号： カテゴリー番号: アルゴリズム名

1: RV1: Reverb Hall

画面表示パラメータ名(パラメータ名)	パラメータの可変幅	説明
*Time(ReverbTime[sec])	0.1...10.0s	残響時間

* 画面表示パラメータ名の前に“ * ”の付くパラメータは、エクスプレッション・ペダルなどの外部デバイスでコントロールができます。(→ p.75“ Device ”)

Insert (2in2out × 2)/ Master/Final Effect

インサート・エフェクトでは“ SelectEffType ”に“ **2in2out×2** ”を選んでいるときに選択できるアルゴリズムです。また**マスター・エフェクト**、**ファイナル・エフェクト**で選択できます。

インサート・エフェクトおよびファイナル・エフェクトで使用するとき、これらのエフェクトは、**ステレオ・インーステレオ・アウト**ですが、マスター・エフェクトで使用するときは、**モノラル・インーステレオ・アウト**になります。

Reverb RV1 − RV7 カテゴリー: リバーブ系エフェクト

1: RV1: Reverb Hall

中くらいの大きさのコンサート・ホールやアンサンブル・ホールの残響音が得られるホール・タイプのリバーブです。

2: RV2: Smooth Hall

大きめのホールやスタジアムの残響音が得られるホール・タイプのリバーブです。リリースのスムーズな残響音が得られます。

3: RV3: Reverb Wet Plate

暖かみのある（密度の濃い）残響音が得られるプレート・リバーブです。

4: RV4: Reverb Dry Plate

乾いた感じ（軽め）の残響音が得られるプレート・リバーブです。

Time(ReverbTime[sec])	0.1...10.0s	残響時間
HiDamp(HighDamp[%])	0...100	高域の減衰量
PreDly(PreDelay[msec])	0...200ms	ダイレクト音からのディレイ・タイム
Thru(PreDelayThru[%])	0...100	ディレイしない音をミックスする割合
EQTrim(EQTrim)	0...100	イコライザーへの入力レベル
LEQG(PreLEQGain[dB]) ...	−15...+15dB	低域イコライザーのゲイン
HEQG(PreHEQGain[dB]) ..	−15...+15dB	高域イコライザーのゲイン
Mix(Wet/Dry)	Dry1:99...99:1Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス

: Pre Delay [msec], : Pre Delay Thru [%]

“ Pre Delay ”では、リバーブへの入力音のディレイ・タイムを設定します。空間の広がりをコントロールします。

“ Pre Delay Thru ”では、このディレイを通さない音をミックスすることで、アタック感を強調することができます。

5: RV5: Reverb Room

タイトな感じが得られる初期反射音を強調したルーム・タイプのリバーブです。初期反射音とリバーブ音のバランスを変えることで、部屋の壁の質感をコントロールすることができます。

6: RV6: Bright Room

明るい感じが得られる初期反射音を強調したルーム・タイプのリバーブです。

Time(ReverbTime[sec])	0.1...3.0s	残響時間
HiDamp(HighDamp[%])	0...100	高域の減衰量
PreDly(PreDelay[msec])	0...200ms	ダイレクト音からのディレイ・タイム
Thru(PreDelayThru[%])	0...100	ディレイしない音をミックスする割合
ERLvl(ERLevel)	0...100	初期反射音のレベル
RvbLv(ReverbLevel)	0...100	リバーブ・レベル
EQTrim(EQTrim)	0...100	イコライザーへの入力レベル
LEQG(PreLEQGain[dB]) ...	−15...+15dB	低域イコライザーのゲイン
HEQG(PreHEQGain[dB]) ..	−15...+15dB	高域イコライザーのゲイン
Mix(Wet/Dry)	Dry1:99...99:1Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス

: ER Level, : Reverb Level

初期反射音のレベルとリバーブ・レベルを設定します。

この割合を変えることで部屋の壁の質感をコントロールできます。“ ER Level ”を大きくすると固い感じに、“ Reverb Level ”を大きくすると柔らかい感じになります。

7: RV7: Early Reflection

残響音をシミュレートするリバーブから初期反射音のみを取り出したエフェクトで、音に臨場感や存在感を与える効果があります。反射音の減衰のカーブを４種類の中から選択できます。

Type(Type)	Sharp,Loose, Modula,Revers	初期反射音の減衰のカーブ
ERTime(ERTime[msec])	10...800ms	初期反射音の長さ
PreDly(PreDelay[msec])	0...200ms	原音から最初の初期反射音までの時間
EQTrim(EQTrim)	0...100	エフェクト音にかかるイコライザーへの入力レベル
LEQG(PreLEQGain[dB])	−15.0...+15.0	低域イコライザーのゲイン
HEQG(PreHEQGain[dB]) ...	−15.0...+15.0	高域イコライザーのゲイン
Mix(Wet/Dry)	Dry1:99...99:1Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス

: Type

初期反射音の減衰のカーブを選択します。

Delay DL1 − DL6 カテゴリー: ディレイ系エフェクト

8: DL1: L/C/R Delay

３つのタップをそれぞれ左、右、中央に持ったマルチタップ・ディレイです。ディレイ音の左右の広がりを調節することができます。

LTime(LDelayTime[msec]) 0.1360ms	タップLのディレイ・タイム
LLevel(Level) 0.50	タップLの出力レベル
CTime(CDelayTime[msec]) ... 0.1360ms	タップCのディレイ・タイム
CLevel(Level) 0.50	タップCの出力レベル
RTime(RDelayTime[msec]) ... 0.1360ms	タップRのディレイ・タイム
RLevel(Level) 0.50	タップRの出力レベル
Fdback(FeedbackCDelay)) .. -100.+100	タップCのフィードバック量
HiDamp(HighDamp[%]) 0.100	高域の減衰量
LoDamp(LowDamp[%]) 0.100	低域の減衰量
Spread(Spread) 0.50	エフェクト音の定位する幅
Mix(Wet/Dry) ..... Dry,1:99...99:1,Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス

: High Damp [%], : Low Damp [%]
高域/低域の減衰量をそれぞれ設定します。ディレイ音はフィードバックするごとに、音質がだんだん暗く/軽くなっていきます。

: Spread
エフェクト音の定位する幅を設定します。“ **50** ”で最大に広がり、“ **0** ”では両チャンネルのエフェクト音をセンターから出力します。

9: DL2: St/Cross Delay
(Stereo/Cross Delay)

ステレオ・タイプのディレイです。フィードバックの接続を変えて、ディレイ音が左右に飛び交うクロス・フィードバック・ディレイとしても使用できます。

Mode(Stereo/Cross) ..... Stereo,Cross	ステレオ・ディレイ/クロス・フィードバック・ディレイの切り替え
LTime(LDelayTime[msec]) 0.680ms	左チャンネルのディレイ・タイム
RTime(RDelayTime[msec]) 0.680ms	右チャンネルのディレイ・タイム
LFback(LFeedback) ..... -100.+100	左チャンネルのフィードバック量
RFback(RFeedback) ..... -100.+100	右チャンネルのフィードバック量
HiDamp(HighDamp[%]) 0.100	高域の減衰量
LoDamp(LowDamp[%]) 0.100	低域の減衰量
Spread(Spread) ..... -50.+50	エフェクト音の定位する幅
Mix(Wet/Dry) ..... Dry,1:99...99:1,Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス

10: DL3: St.Multitap Delay
(Stereo Multitap Delay)

左右にそれぞれ2タップのディレイを持った、ステレオ・マルチタップ・ディレイです。フィードバックやタップ出力の接続を切り替えられますので、さまざまなパターンの複雑な空間表現が可能です。

Mode(Mode) ..... Normal,X.Fback, X.Pan1,X.Pan2	左右のディレイの接続の切り替え
T1Time(Tap1Time[msec]) 0.680ms	タップ1のディレイ・タイム
T2Time(Tap2Time[msec]) 0.680ms	タップ2のディレイ・タイム
T1Lv(Tap1Level) 0.100	タップ1の出力レベル
Fdback(Feedback) ..... -100.+100	タップ2のフィードバック量
HiDamp(HighDamp[%]) 0.100	高域の減衰量
LoDamp(LowDamp[%]) 0.100	低域の減衰量
Spread(Spread) ..... -100.+100	エフェクト音の定位する幅
Mix(Wet/Dry) ..... Dry,1:99...99:1,Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス

: Mode
左右のディレイの接続を変えることによって、ディレイによる左右のパンニングの仕方が変わります。ただし、このパラメータの効果を表わすためには、左右のチャンネルに異なった音の入力が必要です。

: Tap1 Level
タップ1の出力レベルを設定します。タップ2との音量差をつけることによって、単調になりがちなディレイ、フィードバックにグルーブ感をもたせます。

11: DL4: St.Modulation Delay
(Stereo Modulation Delay)

ディレイ・タイムをLFOでスイープさせることができるステレオ・ディレイです。音程も変化して聞こえるので、うねりやゆらぎのあるディレイ音を得ることができます。

LFO(LFOWaveform) ..... TRI,SIN	LFO波形
Shape(LFOShape) ..... -100.+100	LFO波形を変形させる割合
*Speed(LFOFrequency[Hz]) 0.02..20.0Hz	LFOスピード
LPhase(LLFOPhase[degree]) -180.+180	左チャンネルのLFOリセット時の位相
RPhase(RLFOPhase[degree]) -180.+180	右チャンネルのLFOリセット時の位相
*LDepth(LDepth) 0.200	左チャンネルのLFO変調の深さ
*RDepth(RDepth) 0.200	右チャンネルのLFO変調の深さ
LTime(LDelayTime[msec]) 0.500	左チャンネルのディレイ・タイム
RTime(RDelayTime[msec]) 0.500	右チャンネルのディレイ・タイム
LFback(LFeedback) ..... -100.+100	左チャンネルのディレイのフィードバック量
RFback(RFeedback) ..... -100.+100	右チャンネルのディレイのフィードバック量
Mix(Wet/Dry) -Wet...-1:99,Dry,1:99...Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス

: L LFO Phase [degree], : R LFO Phase [degree]
“ L LFO Phase ”、“ R LFO Phase ”でLFOのリセット時の位相を設定します。これによってスイープの音程変化を、左右別々に設定できます。

12: DL5: St.Dynamic Delay
(Stereo Dynamic Delay)

入力信号の大きさによってレベルをコントロールするステレオ・ディレイです。強く弾いたときだけにディレイをかけたり、音量が小さいときだけにディレイをかけるダッキング・ディレイとして使うこともできます。

Contr(ControlTarget) ..... None,Out,FB	レベル・コントロール無し/出力/フィードバックの切り替え
Polrty(Polarity) ..... +,-	レベル・コントロールの反転
Thrsh(Threshold) 0.100	効果のかかるレベル
Offset(Offset) 0.100	レベル・コントロールのオフセット
Attack(Attack) 1.100	レベル・コントロールのアタックタイム
Relse(Release) 1.100	レベル・コントロールのリリース・タイム
LTime (L Delay Time [msec]) 0.680ms	左チャンネルのディレイ・タイム
RTime(RDelayTime[msec]) 0.680ms	右チャンネルのディレイ・タイム
Fdback(Feedback) ..... -100.+100	フィードバック量
HiDamp(HighDamp[%]) 0.100	高域の減衰量
LoDamp(LowDamp[%]) 0.100	低域の減衰量
Spread(Spread) ..... -100.+100	エフェクト音の定位する幅
Mix(Wet/Dry) ..... Dry,1:99...99:1,Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス

: Control Target
レベル・コントロール無しか、ディレイの出力（エフェクト・バランス）またはフィードバック量のどちらをコントロールするかを切り替えます。

: Polarity, : Threshold, : Offset, : Attack, : Release
“ Offset ”は、レベル・コントロールがかからないときの“ Control Target ”の値を、パラメータ設定値に対する割合で設定します。パラメータ設定値は、“ Control Target ”が“ **Out** ”のとき“ Wet/Dry ”の値、“ Control Target ”が“ **FB** ”のとき“ Feedback ”の値です。

“ Control Target ”は、“ Polarity ”が“ + ”の場合、入力信号が“ Threshold ”より小さいとパラメータ設定値に“ Offset ”の値をかけた値になり、“ Threshold ”より大きいとパラメータ設定値になります。“ Polarity ”が“ - ”の場合、入力信号が“ Threshold ”より小さいとパラメータ設定値になり、“ Threshold ”より大きいとパラメータ設定値に“ Offset ”の値をかけた値になります。

“ Attack ”、“ Release ”では、ディレイのレベル・コントロールのアタック・タイム、リリース・タイムを設定します。

13: DL6: St.Auto Panning Delay (Stereo Auto Panning Delay)

ディレイ音の定位をLFOで左右にパンニングさせるステレオ・ディレイです。

LTime(LDelayTime[msec]) ... 0.680ms	左チャンネルのディレイ・タイム
LFback(LFeedback) ..... -100..+100	左チャンネルのフィードバック量
RTime(RDelayTime[msec]) 0.680ms	右チャンネルのディレイ・タイム
RFback(RFeedback) ..... -100..+100	右チャンネルのフィードバック量
HiDamp(HighDamp[%]) ..... 0..100	高域の減衰量
LoDamp(LowDamp[%]) ..... 0..100	低域の減衰量
LFO(LFOWaveform) ..... TRI,SIN	LFO波形
Shape(LFOShape) ..... -100..+100	LFO波形を変形させる割合
Phase(LFOPhase[degree]) .. -180..+180	左右のLFOの位相差
*Speed(PanningFrequency[Hz]) 0.02..20.0Hz	パンニング・スピード
*Depth(PanningDepth) ..... 0..100	パンニング幅
Mix(Wet/Dry) ..... Dry1:99...99:1Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス

Modulation MO1 − MO7
カテゴリー: モジュレーション系エフェクト

14: MO1: St.Chorus (Stereo Chorus)

入力信号のディレイ・タイムをゆらすことによって、音に厚みや暖かさを与えるエフェクトです。2バンドのイコライザーによって、エフェクト音を好みの音質にすることができます。左右のLFOをずらして広がりをコントロールすることができます。

LFO(LFOWaveform) ..... TRI,SIN	LFO波形
Phase(LFOPhase[degree]) .... -180..+180	左右のLFOの位相差
*Speed(LFOFrequency[Hz]) . 0.02..20.0Hz	LFOスピード
LDly(LPreDelay[msec]) ..... 0.0..50.0ms	左チャンネルのディレイ・タイム
RDly(RPreDelay[msec]) ..... 0.0..50.0ms	右チャンネルのディレイ・タイム
*Depth(Depth) ..... 0..100	LFO変調の深さ
EQTrim(EQTrim) ..... 0..100	イコライザーへの入力レベル
LEQG(PreLEQGain[dB]) ..... -15.0..+15.0	低域イコライザーのゲイン
HEQG(PreHEQGain[dB]) ... -15.0..+15.0	高域イコライザーのゲイン
Mix(Wet/Dry) ... -Wet...-1:99Dry1:99...Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス

: L Pre Delay [msec], : R Pre Delay [msec]
左右のディレイ・タイムを別々に設定できるので、ステレオ感をコントロールすることができます。

15: MO2: St.Flanger (Stereo Flanger)

激しいうねりと音程の移動感を与えるエフェクトです。倍音を多く含んだ音にかけると効果的です。ステレオ・タイプで、左右のLFOをずらして広がりをコントロールすることができます。

Time(DelayTime[msec]) .... 0.0..50.0ms	原音からのディレイ・タイム
LFO(LFOWaveform) ..... TRI,SIN	LFO波形
Shape(LFOShape) ..... -100..+100	LFO波形を変形させる割合
Phase(LFOPhase[degree]) ..... -180..+180	左右のLFOの位相差
*Speed(LFOFrequency[Hz]) . 0.02..20.0Hz	LFOスピード
*Depth(Depth) ..... 0..100	LFO変調の深さ
Fdback(Feedback) ..... -100..+100	フィードバック量
HiDamp(HighDamp[%]) ..... 0..100	フィードバックの高域の減衰量
Mix(Wet/Dry) . -Wet...-1:99Dry1:99...Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス

: LFO Shape
LFO波形を変形することにより、フランジングのピークのスイープ感をコントロールします。

: Feedback, : Wet/Dry
“Feedback”が“＋”の値と“－”の値では、ピークの出かたが変わります。“Feedback”が“＋”の値のとき“Wet/Dry”も“＋”の値に、“Feedback”が“－”の値のとき“Wet/Dry”も“－”の値にすると、ダイレクト音とミックスされたときに倍音が強調されます。

: High Damp [%]
フィードバックの高域の減衰量を設定します。この値を上げると、高域の倍音を抑えることができます。

16: MO3: St.Phaser (Stereo Phaser)

音の位相を動かすことによってうねりを作り出すエフェクトです。エレクトリック・ピアノなどにかけると効果的です。ステレオ・タイプで、左右のLFOをずらして広がりをコントロールすることができます。

LFO(LFOWaveform) ..... TRI,SIN	LFO波形
Shape(LFOShape) ..... -100..+100	LFO波形を変形させる割合
Phase(LFOPhase[degree]) ..... -180..+180	左右のLFOの位相差
*Speed(LFOFrequency[Hz]) . 0.02..20.0Hz	LFOスピード
Manual(Manual) ..... 0..100	効果のかかる周波数
*Depth(Depth) ..... 0..100	LFO変調の深さ
Res(Resonance) ..... -100..+100	レゾナンス量
HiDamp(HighDamp[%]) ..... 0..100	レゾナンスの高域の減衰量
Mix(Wet/Dry) . -Wet...-1:99Dry1:99...Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス

: Resonance, : Wet/Dry
“Resonance”が“＋”の値と“－”の値では、ピークの出かたが変わります。“Resonance”が“＋”の値のとき“Wet/Dry”も“＋”の値に、“Resonance”が“－”の値のとき“Wet/Dry”も“－”の値にすると、ダイレクト音とミックスされたときに倍音が強調されます。

: High Damp [%]
レゾナンスの高域の減衰量を設定します。この値を上げると、高域の倍音を抑えることができます。

17: MO4: St.Vibrato (Stereo Vibrato)

入力信号のピッチをゆらすエフェクトです。エクスプレッション・ペダル等で、ゆらすスピードをだんだん速くしたり、遅くしたりすることができます。

LFO(LFOWaveform) ..... TRI,SIN	LFO波形
Shape(LFOShape) ..... -100..+100	LFO波形を変形させる割合
*Speed(LFOFrequency[Hz]) . 0.02..20.0Hz	LFOスピード
*Depth(Depth) ..... 0..100	LFO変調の深さ
Mix(Wet/Dry) ..... Dry1:99...99:1Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス

18: MO5: St.Tremolo (Stereo Tremolo)

入力信号の音量をゆらすエフェクトです。ステレオ・タイプで、左右のLFOをずらすと、左右にゆれるような効果が得られます。

LFO(LFOWaveform) .... TRI,SIN,Vintage, UpDown	LFO波形
Shape(LFOShape) ..... -100..+100	LFO波形を変形させる割合
Phase(LFOPhase[degree]) .... -180..+180	左右のLFOの位相差
*Speed(LFOFrequency[Hz]) . 0.02..20.0Hz	LFOスピード
*Depth(Depth) ..... 0..100	LFO変調の深さ
Mix(Wet/Dry) ..... Dry1:99...99:1Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス

: LFO Waveform
LFOの波形を選択します。“ **Vintage** ”は、ギター・アンプのトレモロの特性をシミュレートしています。Amp Simulationと組み合わせると、リアルなビンテージ・トレモロ・アンプの音が得られます。

: LFO Phase [degree]
左右のLFOの位相差を設定します。値を大きくすると、音が左右にゆれるオート・パンのような効果が得られます。

19: MO6: St.Auto Pan (Stereo Auto Pan)

音を左右にゆらすオート・パンです。ステレオ・タイプなので左右のLFOをずらすと、両チャンネルの音が互い違いに行き交ったり、追いかけ合ったりする効果が得られます。

LFO(LFOWaveform)	TRI,SIN	LFO波形
Shape(LFOShape)	-100..+100	LFO波形を変形させる割合
Phase(LFOPhase[degree])	-180..+180	左右のLFOの位相差
*Speed(LFOFrequency[Hz])	0.02..20.0Hz	LFOスピード
*Depth(Depth)	0..100	LFO変調の深さ
Mix(Wet/Dry)	Dry,1:99..99:1,Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス

: LFO Shape
LFOの波形を変形することでパンニングのカーブを変えることができます。

: LFO Phase
左右のLFOの位相差を設定します。この値を“ **0** ”から動かして行くと、左右のチャンネルの音が追いかけ合いながら動き回ります。“ **+180** ”または“ **-180** ”にすると、左右のチャンネルの音が互い違いに行き交うような効果が得られます。ただし、このパラメータが効果をあらわすには、左右のチャンネルに異なった音の入力が必要です。

20: MO7: Ensemble

細かなゆらぎを持ったLFOによるコーラス・ブロックを3個持ったエフェクトです。それぞれ、左、右、中央に出力するので、立体的な深みと広がりのあるアンサンブル効果が得られます。

*Speed(Speed)	1..100	LFOスピード
*Depth(Depth)	0..100	LFO変調の深さ
Shimm(Shimmer)	0..100	LFO波形のゆらぎの量
Mix(Wet/Dry)	Dry,1:99..99:1,Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス

: Shimmer
LFO波形のゆらぎ量を設定します。この値を上げるほど、ゆらぎは大きくなりコーラス効果は複雑で豊かになります。

Dynamics DY1 – DY7
カテゴリー: ダイナミクス系のエフェクト

21: DY1: St.Compressor (Stereo Compressor)

入力信号を圧縮して、音のつぶをそろえてパンチを与えるエフェクトです。ギターやピアノ、ドラムスなどで使用すると効果的です。ステレオ・タイプで、左右のチャンネルをリンクしたり、切り離して独立させて使用することができます。

Envelp(EnvelopeSelect)	L/RMix,Indivi	左右のチャンネルのリンク/独立の切り替え
Sens(Sensitivity)	1..100	感度
Attack(Attack)	1..100	アタックの強さ
EQTrim(EQTrim)	0..100	イコライザーへの入力レベル
LEQG(PreLEQGain[dB])	-15.0..+15.0	低域イコライザーのゲイン
HEQG(PreHEQGain[dB])	-15.0..+15.0	高域イコライザーのゲイン
Level(OutputLevel)	0..100	コンプレッサーの出力レベル
Mix(Wet/Dry)	Dry,1:99..99:1,Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス

: Envelope Select
左右のチャンネルをリンクしてミックスした信号で同時にコントロールするか、または左右のチャンネルを独立して動作させるかを切り替えます。

: Sensitivity, : Output Level
“ Sensitivity ”は、コンプレッサーの感度を設定します。この値が大きいほど、小さなレベルの音が持ち上がります。“ Senseitivity ”を上げると全体的に音量が大きくなるので、“ Output Level ”で最終的な音量を調節します。

: Attack
コンプレッサー独特のアタック感の強さをコントロールします。

22: DY2: St.Limiter (Stereo Limiter)

入力信号の音量を一定にするエフェクトです。コンプレッサーと似ていますが、リミッターは設定したレベル以上の音のみを圧縮して、不必要なピークを抑えます。またトリガー信号（リミッターの効き方をコントロールする）にピーキング・タイプのイコライザーをかけられるので、反応する帯域を自由に設定できます。ステレオ・タイプで、左右のチャンネルをリンクしたり、切り離して独立させて使用することができます。

Envelp(EnvelopeSelect)	L/RMix,LOnly,ROnly,Indivi	左右のリンク/左のみでのコントロール/右のみでのコントロール/独立の選択
Ratio(Ratio)	1.0:1..50.0:1,Inf:1	信号の圧縮比
Thrsh(Threshold[dB])	-40..0dB	圧縮のかかるレベル
Attack(Attack)	1..100	アタック・タイム
Relse(Release)	1..100	リリース・タイム
GLevel(GainAdjust[dB])	-Inf,-38..+24dB	出力ゲイン
SPEQ(SidePEQInsert)	Off,On	トリガー信号のイコライザーのオン/オフ
Trigg(TriggerMonitor)	Off,On	エフェクト出力/トリガー信号モニターの切り替え
Mix(Wet/Dry)	Dry,1:99..99:1,Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス
Fc(SidePEQCutoff[Hz])	20..12.0kHz	トリガー信号のイコライザーの中心周波数
Q(Q)	0.5..10.0	トリガー信号のイコライザーの帯域幅
Gain(Gain[dB])	-18.0..+18.0	トリガー信号のイコライザーのゲイン

: Envelope Select
“ **L/R Mix** ”にすると、左右のチャンネルをリンクして、左右ミックスした信号で同時にコントロールします。“ **L Only** ”(“ **R Only** ”) にすると、左右のチャンネルをリンクして、左チャンネル（右チャンネル）の信号のみで同時にコントロールします。“ **Indivi** ”にすると、左右独立して動作します。

: Ratio, : Threshold [dB], : Gain Adjust [dB]
“ Ratio ”は、信号の圧縮率を設定します。トリガー信号の大きさが、“ Threshold ”で設定したレベルを超えたときのみ圧縮がかかります。リミッターの場合、圧縮をかけると全体的にレベルが下がるので、“ Gain Adjust ”で調節してください。

: Attack, : Release
圧縮のアタック・タイムとリリース・タイムを設定します。値を大きくするほどゆっくりと圧縮がかかるようになります。

: Side PEQ Insert, : Side PEQ Cutoff [Hz], : Q, : Gain [dB]
トリガー信号にかかるイコライザーを設定します。
リミッターは、このイコライザーを通した後のトリガー信号で圧縮する/しないを判断します。イコライザーの設定によって、リミッターの反応する周波数帯域を自由に設定することができます。

: Trigger Monitor
これを“ **On** ”にすると、エフェクト音は出力されず、トリガー信号が出力されます。イコライザーをかけたトリガー信号を確認したい場合に使います。通常は“ **Off** ”にしておきます。

23: DY3: Multiband Limiter

入力信号を低域 / 中域 / 高域に分けてリミッターをかけるエフェクトです。各帯域ごとにダイナミクスをコントロールできるので、イコライザーとは異なる効果で低域 / 中域 / 高域の音圧を調節できます。

Ratio(Ratio) ..... 1.0:1...50.0:1,Inf:1	信号の圧縮比
Thrsh(Threshold[dB]) ..... -40...0dB	圧縮のかかるレベル
Attack(Attack) ..... 1...100	アタック・タイム
Relse(Release) ..... 1...100	リリース・タイム
LoOfst(LowOffset[dB]) ..... -40...0dB	低域のトリガー信号のゲイン
MdOfst(MidOffset[dB]) ..... -40...0dB	中域のトリガー信号のゲイン
HiOfst(HighOffset[dB]) ..... -40...0dB	高域のトリガー信号のゲイン
GLevel(GainAdjust[dB]) . -Inf,-38...+24dB	出力ゲイン
Mix(Wet/Dry) ..... Dry,1:99...99:1,Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス

: Low Offset [dB], : Mid Offset [dB], : High Offset [dB]
トリガー信号のゲインを設定します。
例えば、高域のみ圧縮をかけたくない場合、“ High Offset ”によって高域のトリガー信号のレベルを下げて“ Threshold ”レベル以下になるように調節します。すると高域のリミッターは反応しなくなり、圧縮がかからなくなります。

24: DY4: St.Gate (Stereo Gate)

設定したレベルより小さな入力信号をミュートするエフェクトです。ゲートのオン/オフを反転させたり、ノート・オン/オフで直接ゲートをオン / オフすることも可能です。

Envelp(EnvelopeSelect) L/RMix,LOnly, ROnly	左右の信号のミックス/左/右の選択
Polrty(Polarity) ..... +,-	ゲート・オン/オフの非反転/反転の切り替え
Thrsh(Threshold) ..... 0...100	ゲートのかかるレベル
Attack(Attack) ..... 1...100	アタック・タイム
Relse(Release) ..... 1...100	リリース・タイム
DTime(DelayTime[msec]) ..... 0...100ms	ゲート入力のディレイ・タイム
Mix(Wet/Dry) ..... Dry,1:99...99:1,Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス

“ Envelope Select ”を“ **L/R Mix** ”にすると、左右のチャンネルへの入力信号をミックスしたものでゲートのオン/オフを決めます。“ **L Only** ”または“ **R Only** ”にすると、左/右どちらか一方の入力信号のみでコントロールします。

: Polarity
ゲート・オン/オフの動作が反転します。“ - ”にすると設定したレベルより入力信号が大きいときにゲートが閉まります。

: Attack, : Release
“ Attack ”、“ Release ”は、ゲートのアタック・タイム、リリース・タイムを設定します。

: Delay Time
ゲートへの入力のディレイ・タイムを設定します。アタック・タイムを短めにするときはディレイ・タイムを長くして、ゲートが開いてから音が入力されるように調節します。

25: DY5: St.Exciter/Enhancer (Stereo Exciter/Enhancer)

音にメリハリをもたせ輪郭を強調するエキサイターと、広がりと存在感を付加するエンハンサーを組み合わせたエフェクトです。

Blend(ExciterBlend) ..... -100...+100	エキサイター効果の深さ
Empha(EmphaticPoint) ..... 0...140	エキサイターが強調する周波数
LDly(EnhancerDlyL[msec]) ... 0.0...50.0ms	エンハンサーの左チャンネルのディレイ・タイム
RDly(EnhancerDlyR[msec]) .. 0.0...50.0ms	エンハンサーの右チャンネルのディレイ・タイム
*Depth(EnhanceDepth) ..... 0...100	エンハンサー効果の深さ
EQTrim(EQTrim) ..... 0...100	2バンド・イコライザーへの入力レベル
LEQG(PreLEQGain[dB]) -15.0...+15.0dB	低域イコライザーのゲイン
HEQG(PreHEQGain[dB]) -15.0...+15.0dB	高域イコライザーのゲイン
Mix(Wet/Dry) ..... Dry,1:99...99:1,Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス

: Exciter Blend
エキサイター効果の深さを設定します。“ + ”の値と“ - ”の値では強調される周波数のパターンが異なります。

: Emphatic Point
強調する周波数を設定します。値を大きくするほど、低い周波数まで強調します。

: Enhancer Dly L [msec], : Enhancer Dly R [msec]
エンハンサーの左右のチャンネルのディレイ・タイムをそれぞれ設定します。左右のディレイ・タイムを微妙にずらすことによって、ステレオ感や奥行き感をコントロールできます。

26: DY6: St.Decimator (Stereo Decimator)

サンプリング周波数やデータのビット長を低下させて、チープなサンプラーのようなざらざらしたサウンドを作り出すエフェクトです。サンプラー独特のノイズも再現します。

LPF(PreLPF) ..... Off,On	サンプリング低下による高調波ノイズ有無の選択
Fs(SamplingFrequency[Hz]) ..... 1.0k...44.1k	サンプリング周波数
Bit(Resolution) ..... 4...24	データのビット長
Speed(LFOFrequency[Hz]) . 0.02...20.0Hz	LFOスピード
*Depth(Depth) ..... 0...100	サンプリング周波数変調の深さ
HiDamp(HighDamp[%]) ..... 0...100	高域をカットする割合
Level(OutputLevel) ..... 0...100	出力レベル
Mix(Wet/Dry) ..... Dry,1:99...99:1,Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス

: Pre LPF
サンプリング周波数の低いサンプラーでは、再生できないほどの高い音を入力すると原音と関係のないピッチのノイズが発生します。“ Pre LPF ”を“ **On** ”にすると、このノイズの発生を抑えます。
“ Sampling Frequency ”を“ **3kHz** ”程度に設定しておいて“ Pre LPF ”を“ **Off** ”にすると、リング・モジュレータのようなサウンドになります。

: Resolution, : Output Level
“ Resolution ”の値を小さくすると粗く、歪んだような音に変化します。設定によって音量が変わることがあるので“ Output Level ”で調節してください。

27: DY7: St.Parametric 4band EQ
(Stereo Parametric 4band EQ)

ステレオ・タイプの 4 バンド・パラメトリック・イコライザーです。バンド 1、4 はタイプをピーキングまたはシェルビングかを選択できます。

Trim(Trim)	0..100	入力レベル
B1Type(Band1Type)	Peaking,ShelvL	バンド1のタイプ
B4Type(Band4Type)	Peaking,ShelvH	バンド4のタイプ
Fc1(Band1Cutoff[Hz])	20..1.0k[Hz]	バンド1の中心周波数
Q1(Q)	0.5..10.0	バンド1の帯域幅
G1(Gain[dB])	-18.0..+18.0	バンド1のゲイン
Fc2(Band2Cutoff[Hz])	50..10.0k[Hz]	バンド2の中心周波数
Q2(Q)	0.5..10.0	バンド2の帯域幅
G2(Gain[dB])	-18.0..+18.0	バンド2のゲイン
Fc3(Band3Cutoff[Hz])	300..10.0k[Hz]	バンド3の中心周波数
Q3(Q)	0.5..10.0	バンド3の帯域幅
G3(Gain[dB])	-18.0..+18.0	バンド3のゲイン
Fc4(Band4Cutoff[Hz])	500..20.0k[Hz]	バンド4の中心周波数
Q4(Q)	0.5..10.0	バンド4の帯域幅
G4(Gain[dB])	-18.0..+18.0	バンド4のゲイン
Mix(Wet/Dry)	Dry,1:99..99:1,Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス

: Band1 Type, : Band4 Type
バンド 1、4のフィルター・タイプを選択します。

Special Effect SE1-SE4
カテゴリー： スペシャル・エフェクト

28: SE1: St.Ring Modulator
(Stereo Ring Modulator)

入力信号にオシレーターをかけあわせて金属的な音色を作り出すエフェクトです。

LPFLv(PreLPF)	0..100	リングモジュレータに入力する音の高域の減衰量
Fc(FixedFrequency[Hz])	0..12.0k[Hz]	オシレーター周波数
Speed(LFOFrequency[Hz])	0.02..20.0[Hz]	オシレーター周波数を変調するLFOスピード
Depth(LFODepth)	0..100	オシレーター周波数のLFO変調の深さ
Mix(Wet/Dry)	Dry,1:99..99:1,Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス

: Pre LPF
リング・モジュレーターに入力する音の高域の減衰量を設定します。入力信号が倍音を多く含んでいるときは、エフェクト音が濁った音になりがちなので、ある程度、高域をカットします。

: Fixed Frequency [Hz]
オシレーターの周波数を設定します。

29: SE2: Doppler
「ドップラー効果」をシミュレートしたエフェクトです。救急車などが通り過ぎるときのサイレンのように音の高さが変化しながら移動する様子が表現できます。また、ダイレクト音とミックスすると特殊なコーラス効果が得られます。

*Speed(LFOFrequency[Hz])	0.02..20.0[Hz]	LFOスピード
*Pitch(PitchDepth)	0..100	通りすぎるときのピッチの変化量
*Pan(PanDepth)	-100..+100	通りすぎるときの定位の変化量
Mix(Wet/Dry)	Dry,1:99..99:1,Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス

: Pitch Depth
近づいてくるときはピッチが上がって、遠ざかるときはピッチが下がって聞こえますが、" Pitch Depth "ではこのときのピッチの変化量を設定します。

: Pan Depth
エフェクトの定位する幅を設定します。値を大きくするほど、遠くから来て遠くへと去っていくように聞こえます。" ＋ "の値では左から右へ、" － "の値では右から左へ移動します。

30: SE3: St.Analog Record
(Stereo Analog Record)

アナログ・レコードのキズ、ホコリをシミュレートしたノイズを付加し、レコード盤の反りなどによる変調感を表現するエフェクトです。

RPM(Speed[RPM])	33[1/3],45,78	レコードの回転数
*Wah(Flutter)	0..100	変調の深さ
NsDens(NoiseDensity)	0..100	ノイズの密度
NsTone(NoiseTone)	0..100	ノイズの音質
NsLv(NoiseLevel)	0..100	ノイズの音量
ClkLv(ClickLevel)	0..100	クリック・ノイズの音量
EQTrim(EQTrim)	0..100	イコライザーへの入力レベル
Fc(PreEQCutoff[Hz])	300..10.0k[Hz]	イコライザーの中心周波数
Q(Q)	0.5..10.0	イコライザーの帯域幅
GLeve(Gain[dB])	-18.0..+18.0	イコライザーのゲイン
Mix(Wet/Dry)	Dry,1:99..99:1,Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス

: Flutter
レコード盤の反りなどによる変調の深さを設定します。

: Click Level
レコード盤の1回転につき1回発生するクリック・ノイズの音量を設定します。レコードの演奏が終わったあとの状態や盤面のキズなどを表現します。

31: SE4: Talking Modulator
入力信号に人の声のようなくせを持たせるエフェクトです。ギターやシンセサイザーがしゃべっているようなサウンドが得られます。

*Speed(LFOFrequency[Hz])	0.02..20.00[Hz]	LFOスピード
VTop(VoiceTop)	A, I, U, E, O	コントロール上端での声の母音
VCent(VoiceCenter)	A, I, U, E, O	コントロール中央での声の母音
VBoton(VoiceBottom)	A, I, U, E, O	コントロール下端での声の母音
Formnt(FormantShift)	-100..+100	効果のかかる周波数の高さ
Reso(Resonance)	0..100	声のパターンのレゾナンスの強さ
Mix(Wet/Dry)	Dry,1:99..99:1,Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス

: Formant Shift
効果のかかる周波数の高さを調節します。高い音にかけたいときは、この値を大きな値に、低い音のときは小さな値に設定します。

: Resonance
声のパターンのレゾナンスの強さを設定します。この値を大きくするほど、くせのある音になります。

Insert (2in2out × 2), Final

インサート・エフェクトで“ SelectEffType ”に“ **2in2out×2** ”を選んでいるときに選択できるアルゴリズムです。また**ファイナル・エフェクト**で選択できます。

Large size LS1 ー LS7
カテゴリー： ラージサイズ・エフェクト

32: LS1: St.Graphic 7band EQ
(Stereo Graphic 7band EQ)

ステレオ・タイプの7バンド・グラフィック・イコライザーです。バンドごとのゲイン設定をバーグラフで表示することによって、周波数特性を視覚的にとらえることができます。音色に合わせて、各バンドの中心周波数の設定を12通りのタイプに切り替えられます。

Type(Type) .. 1:Wide1,2:Wide2,3:Wide3, 4:HalfW1,5:HalfW2, 6:HalfW3,7:Low,8:WideLo, 9:Mid1,10:WideM, 11:High1,12:WideHi	各バンドの中心周波数の組み合わせを選択
Trim(Trim) ..... 0..100	入力レベル
B1(Band1[dB]) ..... -18..+18	バンド1のゲイン
B2(Band2[dB]) ..... -18..+18	バンド2のゲイン
B3(Band3[dB]) ..... -18..+18	バンド3のゲイン
B4(Band4[dB]) ..... -18..+18	バンド4のゲイン
B5(Band5[dB]) ..... -18..+18	バンド5のゲイン
B6(Band6[dB]) ..... -18..+18	バンド6のゲイン
B7(Band7[dB]) ..... -18..+18	バンド7のゲイン
Mix(Wet/Dry) ..... Dry,1:99...99:1,Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス

: Type
各バンドの中心周波数の組み合わせを選択します。

33: LS2: St.Multiband Limiter
(Stereo Multiband Limiter)

ステレオ・タイプのマルチバンド・リミッターです。

Ratio(Ratio) ..... 1.0:1...50.0:1,Inf:1	信号の圧縮比
Thrsh(Threshold[dB]) ..... -40..0dB	圧縮のかかるレベル
Attack(Attack) ..... 1..100	アタック・タイム
Rels(Release) ..... 1..100	リリース・タイム
LoOfst(LowOffset[dB]) ..... -40..0dB	低域のトリガー信号のゲイン
MdOfst(MidOffset[dB]) ..... -40..0dB	中域のトリガー信号のゲイン
HiOfst(HighOffset[dB]) ..... -40..0dB	高域のトリガー信号のゲイン
GLeve(GainAdjust[dB]) . -Inf,-38...+24dB	出力ゲイン
Mix(Wet/Dry) ..... Dry,1:99...99:1,Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス

34: LS3: Vocoder

左チャンネルの入力信号（キャリア）に、右チャンネルの信号（モジュレーター）のくせをつけて出力するエフェクトです。モジュレーター側にマイクなどから声を入力して、楽器が喋っているような効果を得るのが最もポピュラーな使い方です。また、リズムや効果音系を使っても独特の効果が得られます。キャリアにはストリングスやディストーション・ギターなどの倍音を多く含んだ音色が適しています。

Cari(L:Carrier)Trim) ..... 0..100	左チャンネル（キャリア）への入力レベル
Modu(R:Modulator)Trim) ..... 0..100	右チャンネル（モジュレーター）への入力レベル
Formnt(FormantShift) ..... -12...+12	ボコーダー効果の周波数の高さ
Respd(Response) ..... 0..100	モジュレーター入力に対する変化の速さ
NLeve(NoiseLevel) ..... 0..100	キャリア側へのノイズのミックス・レベル
LoGain(LowGain[dB]) ..... -12...+12	ボコーダーの低域の出力レベル
HiGain(HighGain[dB]) ..... -12...+12	ボコーダーの高域の出力レベル
HiMix(ModulatorHighMix) ..... 0..100	モジュレーターの高域成分の出力レベル
Bal(Vocoder/Carrier) . Carrier,1:99...99:1, Vocode	ボコーダー出力とキャリアのバランス
Mix(Wet/Dry) ..... Dry,1:99...99:1,Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス

: Formant Shift
キャリア側のフィルターの周波数をずらすことにより、ボコーダー効果のかかる周波数の高さを調節します。音色が大きく変化します。

: Noise Level
キャリア側にホワイト・ノイズをミックスします。

: Modulator High Mix
右チャンネル（モジュレーター）の音の高域のみを出力するレベルを設定します。モジュレーターが声の場合には言葉をはっきりとさせる効果があります。

: Vocoder/Carrier, : Wet/Dry
“ Vocoder/Carrier ”はボコーダー音と左チャンネル（キャリア）の音のバランスを設定します。一方、“ Wet/Dry ”は、エフェクト音とダイレクト音のバランスの設定です。ボコーダーの効果の深さを変えたいときには、“ Wet/Dry ”を“ **Wet** ”にして、“ Vocoder/Carrier ”でバランスをとってください。

35: LS4: St.Pitch Shifter
(Stereo Pitch Shifter)

ステレオ・タイプのピッチ・シフターです。左右のピッチ・シフト量を上下対称にすることも可能です。

Mode(Mode) ..... Slow,Medium,Fast	ピッチ・シフターのモードの切り替え
L/R(L/RPitch) ..... Normal,Up/Dwn	左右ピッチ・シフト量の反転
*Pitch(PitchShift[1/2tone]) ..... -24...+24	半音単位でのピッチシフト量
Fine(Fine[cent]) ..... -100...+100c	セント単位でのピッチシフト量
LDly(LchDelay[msec]) ..... 0..1000ms	左チャンネルのディレイ・タイム
RDly(RchDelay[msec]) ..... 0..1000ms	右チャンネルのディレイ・タイム
FPoint(FeedbackPosition) ..... Pre,Post	フィードバックの接続の切り替え
Fdback(Feedback) ..... -100...+100	フィードバック量
HiDamp(HighDamp[%]) ..... 0..100	高域の減衰量
Spread(Spread) ..... -100...+100	エフェクト音の定位する幅
Mix(Wet/Dry) ..... Dry,1:99...99:1,Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス

: L/R Pitch
“ **Up/Dwn** ”にすると、右チャンネルのピッチ・シフト量が逆になります。ピッチ・シフト量を“ **＋** ”の値にしたときは、左チャンネルはピッチが上がって、右チャンネルは下がることになります。エクスプレッション・ペダル等でピッチをコントロールする場合、Lchのピッチがコントロールされます。

: Mode, Fine
CntrlでPithをコントロールするように設定しているときにMode、Fineを変更したときは、再度Cntrlで Max、Minのパラメータを設定しなおしてください。

36: LS5: Early Reflections L

ノーマル・サイズのものと比べて初期反射音の細かさと最大時間を2倍にしたアーリー・リフレクションです。非常にスムースで密度の濃いサウンドが得られます。

Type(Type)	Sharp,Loose, Modular,Reverse	初期反射音の減衰のカーブ
Time(ERTime[msec])	10..1600ms	初期反射音の長さ
PreDly(PreDelay[msec])	0..200ms	原音から最初の初期反射音までの時間
EQTrim(EQTrim)	0..100	エフェクト音にかかるイコライザーへの入力レベル
LEQG(PreLEQGain[dB]) .	-15.0..+15.0	低域イコライザーのゲイン
HEQG(PreHEQGain[dB])	-15.0..+15.0	高域イコライザーのゲイン
Mix(Wet/Dry)	Dry,1:99...99:1,Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス

37: LS6: Rotary Speaker

ロータリー・スピーカーをシミュレートしたエフェクトです。低音側ローターと高音側ホーンを別々にシミュレートし、リアルなサウンドが得られます。また、マイクロフォンのセッティングもステレオでシミュレートします。

ODSW(OverDriveSW)	Off,On	オーバードライブ・オン／オフ
DGain(OverDriveGain)	0..100	歪み具合
DLeve(OverDriveLevel)	0..100	オーバードライブの出力レベル
DTone(OverDriveTone)	0..15	オーバードライブの音質
SPsim(SpeakerSimulator)	Off,On	スピーカー・シミュレーション・オン／オフ
Mode(ModeSwitch)	Rotate,Stop	スピーカーの回転/ストップの切り替え
Speed(SpeedSwitch)	Slow,Fast	スピーカーの回転速度スロー/ファーストの切り替え
RotAcc(RotorAcceleration)	0..100	低音側ローターの回転速度の切り替えの速さ
Rotor(RotorRatio)	Stop,0.50...2.00	低音側ローターの回転速度の調節 1.00で標準　Stopでは停止
HrnAcc(HornAcceleration)	0..100	高音側ホーンの回転速度の切り替えの速さ
Horn(HornRatio)	Stop,0.50...2.00	高音側ホーンの回転速度の調節 1.00で標準　Stopでは停止
HRBal	Rotor,1...99,Horn (Horn/RotorBalance)	高音側ホーンと低音側ローターの音量バランス
MicDst(MicDistance)	0..100	マイクロフォンとロータリー・スピーカーの距離
Spread(MicSpread)	0..100	左右のマイクロフォンの角度
Mix(Wet/Dry)	Dry,1:99...99:1,Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス

: Horn Acceleration, : Rotor Acceleration
実際のロータリー・スピーカーではスロー/ファーストを切り替えても急には変わらず、だんだんとスピードが変わっていきます。“ Horn Acceleration ”は、この切り替えの速さを設定します。

: Mic Distance, : Mic Spread
ステレオでのマイク・セッティングのシミュレーションです。

38: LS7: Center Canceller

音楽(ステレオ・ソース)を入力して、中央に定位しているボーカルやリード・ギターなどの音を消し、さらにピッチ・コントロールが可能なエフェクトです。

Pitch(Pitch)	-12...0...+12	半音単位でのピッチ・シフト量
Adjust(Adjust)	L50...CNT...R50	キャンセル・ポジション
Himix(CenterHimix)	0..100	センター・ポシションの高域成分のミックス量
Lomix(CenterLomix)	0..100	センター・ポジションの低域成分のミックス量

Insert (1in2out × 2)

インサート・エフェクトで“ SelectEffType ”に“ **1in2out×2** ”を選んでいるときに選択できるアルゴリズムです。

エフェクト **GT1** ～ **VO2** は、ギター/ベース/ボーカル用のマルチ・エフェクトで、3～5個のエフェクトをシリーズ接続したものです。

例

アルゴリズム番号:カテゴリー番号:アルゴリズム名
[チェーン構成エフェクト名]

39: GT1: Guitar Multi1
[Dist, NR, Cho/Fl, S.Dly]

各マルチ・エフェクトのチェーン構成を以下に示します。

マルチ・チェーンを構成する各エフェクトのパラメータは、後述の「GT1～VO2のプログラムのマルチ・チェーンを構成する各エフェクトのパラメータ」の説明を参照してください。

GT1 ー GT6
カテゴリー： ギター・マルチ

39: GT1: Guitar Multi1
[Dist, NR, Cho/Fl, S.Dly]

40: GT2: Guitar Multi2
[Wah, Dist, NR, Delay]

41: GT3: Guitar Multi3
[Dist, NR, AmpSim, CabRes, Delay]

42: GT4: Guitar Multi4
[Comp, P4EQ, AmpSim, Cho/Fl, S.Dly]

43: GT5: Guitar Multi5
[Wah, Comp, P4EQ, Cho/Fl, S.Dly]

44: GT6: Guitar Multi6
[Comp, P4EQ, Pitch, Delay]

AS1-AS3
カテゴリー： ギター・アンプ・シミュレーター

45: AS1: Amp Simulator1
[NR, AmpSim, CabRes, Cho/Fl, S.Dly]

46: AS2: Amp Simulator2
[NR, AmpSim, CabRes, Treml, Delay]

47: AS3: Amp Simulator3
[NR, AmpSim, CabRes, Phaser, Delay]

PA1
カテゴリー：プリアンプ・シミュレーター

48: PA1: Pre Amp Simulator
[Dist, NR, Tone, AmpSim]

EB1 – EB3
カテゴリー：ベース・マルチ

49: EB1: Bass Multi1
[Comp, Exctr, P4EQ, Cho/Fl, S.Dly]

50: EB2: Bass Multi2
[Dist, NR, Filter, Delay]

51: EB3: Bass Multi3
[Comp, P4EQ, Gate]

MS1
カテゴリー：マイク・マルチ

52: MS1: Mic Multi
[CabRes, MicSim, Comp]

VO1 – VO2
カテゴリー：ボーカル・マルチ

53: VO1: Vocal Multi1
[Comp, Exctr, Pitch, S.Dly]

54: VO2: Vocal Multi2
[NR, DeEss, P4EQ, Cho/Fl, S.Dly]

GT1 ～ V02 のプログラムのマルチ・チェーンを構成する各エフェクトのパラメータ

マルチ・チェーンを構成する各エフェクトのパラメータの説明を以下に示します。

Dist (Distortion)
入力音を歪ませるエフェクトです。

Type(DriveType)	Tube, Crunch, Scream, HotBox, Higain, Valve, Crush, Scoop, Fuzz	ドライブ・タイプ
Drive(Drive)	1..100	歪み具合
Treble(Treble)	-15.0..+15.0	高域の音質
Level(Level)	0..100	出力レベル

NR (Noise Reduction)
ノイズを抑える効果を持つエフェクトです。

Thrsh(Threshold)	-40.0..-1.0	効果のかかり始めるレベル

Comp (Compressor/Limiter)

Ratio(Ratio)	1.0:1..50.0:1, Inf:1	信号の圧縮比
Thrsh(Threshold[dB])	-40..0dB	圧縮のかかるレベル
Attck(Attack)	1..100	アタック・タイム
Relse(Release)	1..100	リリース・タイム
GLevel(GainAdjust[dB])	-Inf, -38..+24dB	コンプレッサーの出力ゲイン

P4EQ (Parametric 4band EQ)

Fc1(Band1Cutoff[Hz])	20..1.0kHz	バンド1の中心周波数
Q1(Q)	0.5..10.0	バンド1の帯域幅
G1(Gain[dB])	-18..+18dB	バンド1のゲイン
Fc2(Band2Cutoff[Hz])	50..5.0kHz	バンド2の中心周波数
Q2(Q)	0.5..10.0	バンド2の帯域幅
G2(Gain[dB])	-18..+18dB	バンド2のゲイン
Fc3(Band3Cutoff[Hz])	300..10.0kHz	バンド3の中心周波数
Q3(Q)	0.5..10.0	バンド3の帯域幅
G3(Gain[dB])	-18..+18dB	バンド3のゲイン
Fc4(Band4Cutoff[Hz])	500..20.0kHz	バンド4の中心周波数
Q4(Q)	0.5..10.0	バンド4の帯域幅
G4(Gain[dB])	-18..+18dB	バンド4のゲイン
Trim	0..100	パラメトリック・イコライザーへの入力レベル

Exctr (Exciter)

Blend(ExciterBlend)	-100..+100	エキサイター効果の深さ
Empha(EmphaticPoint)	0..140	強調する周波数
EQTrim	0..100	イコライザーへの入力レベル
LEQG(PreLEQGain[dB])	-15..+15dB	低域イコライザーのゲイン
HEQG(PreHEQGain[dB])	-15..+15dB	高域イコライザーのゲイン

Wah
ワウ効果を持つエフェクトです。エクスプレッション・ペダルによりコントロールができます。

FcBtm(FrequencyBottom)	0..100	ワウの中心周波数の下限
FcTop(FrequencyTop)	0..100	ワウの中心周波数の上限
*Mode(SweepMode)	Auto, Pedal	オート・ワウ/ペダルによるコントロールの切り替え
LFOLv(LFOLevel)	0..100	コントロールに加えるLFOのレベル
*Speed(LFOFrequency[Hz])	0.02..20.0Hz	LFOスピード
Reso(Resonance)	0..100	レゾナンス量（共振の強さ）
LPF(LPF)	Off, On	ワウのローパス・フィルターのオン/オフ

:Mode
エクスプレッション・ペダルでWahをコントロールする場合は“ **Pedal** ”を選択します(→p.126)。

Filter
エンベロープによって、周波数が動くレゾナンス付きのフィルターです。

Type(FilterType)	LPF, BPF, HPF	フィルター・タイプ
Sens(Sensitivity)	0..100	感度
Attack(Attack)	1..100	アタックの強さ

Manual(Manual)	0..100	効果のかかる周波数
Reso(Resonance)	0..100	レゾナンス量(共振の強さ)
Polrty(Polarity)	+,−	極性

AmpSim (AmpSimulator)

ギター・アンプの音響特性をシミュレートしたエフェクトです。
ライン録りでも、実際にギター・アンプを鳴らしているようなリアルなサウンドが得られます。

Type(AmplifierType)	AMP1..5	ギター・アンプのタイプ

CabRes (CabinetResonator)

ギター・アンプのスピーカー・キャビネットの音響特性、箱鳴りをシミュレートしたエフェクトです。

“ AmpSimulator ”と同様にライン録りに最適です。

Type(CabinetType)	1×8,1×10,1×12,2×12,4×10,4×12	キャビネットのタイプ
Depth	0..100	効果の深さ

Tone

ギター・アンプのトーン・コントロール部をシミュレートしたエフェクトです。真空管の特性を調整できます。

Bass(Bass)	0..100	低域のレベル
Middle(Middle)	0..100	中域のレベル
Treble(Treble)	0..100	高域のレベル
Tube(TubeType)	SS,1..99,Tube	真空管の特性

Gate

Thrsh(Threshold)	0..127	効果のかかり始めるレベル
Attack(Attack)	1..100	アタック・タイム
Relse(Release)	1..100	リリース・タイム
Resp(Response)	1..100	入力に対する変化の速さ

DeEss (Deesser)

音声の「サ行」の耳につく音を低減させるエフェクトです。

Sense(Sensitivity)	0..100	感度
Fc(SideBandEQfc)	500..20.0kHz	サイド・バンドEQの中心周波数
Q(SideBandEQQ)	0.5..10	サイド・バンドEQの帯域幅
Gain(SideBandEQGain)	−18..+18dB	サイド・バンドEQのゲイン
Ratio(Ratio)	1.0:1..50.0:1,Inf:1	信号の圧縮比
Thrsh(Threshold[dB])	−40..0dB	圧縮のかかるレベル
Attck(Attack)	1..100	アタック・タイム
Relse(Release)	1..100	リリース・タイム
Level(GainAdjust[dB])	−Inf,−38..+24dB	出力ゲイン

Cho/Fl (Chorus/Flanger)

音程の移動感や厚みを与えるエフェクトです。ディレイ・タイムで効果が大きく変化します。

DTime(DelayTime)	0.0..50.0ms	ディレイ・タイム
LFO(LFOWaveform)	TRI,SIN	LFO波形
*Speed(LFOFrequency)	0.02..20.0Hz	LFOスピード
*Depth(Depth)	0..100	LFO変調の深さ
Fdback(Feedback)	−100..+100	フィードバック量
Trim(EQTrim)	0..100	イコライザーへの入力レベル
LEQG(PreLEQGain[dB])	−15..+15dB	低域イコライザーのゲイン
HEQG(PreHEQGain[dB])	−15..+15dB	高域イコライザーのゲイン
Mode(OutputMode)	Normal,Invert	コーラス/フランジャーの出力モード切り替え
Mix(Wet/Dry)	−Wet..−1:99,Dry1:99..Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス

:Output Mode
“ **Invert** ”にすると、コーラス/フランジャーのエフェクト音の右チャンネルの位相を反転して疑似ステレオ効果による広がり感が得られます。

Treml (Tremolo)

LFO(LFOWaveform)	TRI,SIN,Vintage,Up,Down	LFO波形
Shape(LFOShape)	−100..+100	LFO波形を変形させる割合
*Speed(LFOFrequency[Hz])	0.02..20.0Hz	LFOスピード
*Depth(Depth)	0..100	LFO変調の深さ
Mix(Wet/Dry)	Dry,1:99..99:1,Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス

Phaser

LFO(LFOWaveform)	TRI,SIN	LFO波形
*Speed(LFOFrequency[Hz])	0.02..20.0Hz	LFOスピード
Manual(Manual)	0..100	効果のかかる周波数
*Depth(Depth)	0..100	LFO変調の深さ
Reso(Resonance)	−100..+100	レゾナンス量
Mix(Wet/Dry)	−Wet..−1:99,Dry1:99..Wet	フェイザーのエフェクト・バランス

Delay

入力信号を時間的に遅らせた音を作り出すエフェクトです。モノ・イン ー ステレオ・アウト型になっています。

DTime(DelayTime)	1..680ms	ディレイ・タイム
Fdback(FeedBack)	−100..+100	フィードバック量
HiDamp(HighDamp)	0..100	フィードバックの高域の減衰量
LoDamp(LowDamp)	0..100	フィードバックの低域の減衰量
Mix(Wet/Dry)	Dry,1:99..99:1,Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス

S.Dly (Stereo Delay)

“ Delay ”の2チャンネル同時入力タイプです。
パラメータは、“ Delay ”と同様です。

Pitch (Pitch shifter)

入力信号のピッチを変えるエフェクトです。反応の速いタイプと音質変化の少ないタイプ、そしてその中間の3つのタイプから選べます。また、フィードバック付きのディレイを持っているので、音程がどんどん上がっていく(または下がっていく)ような特殊効果も得られます。

Mode(Mode)	Slow,Medium,Fast	ピッチ・シフターのモードの切り替え
*Pitch(PitchShift[1/2tone])	−24..+24	半音単位でのピッチ・シフト量
Fine(Fine[cent])	−100..+100c	セント単位でのピッチ・シフト量
DTime(DelayTime[msec])	0..500ms	ディレイ・タイム
FbSel(FeedbackPositionSelect)	Pre,Post	フィードバックの接続の切り替え
Fdback(Feedback)	−100..+100	フィードバック量
HiDamp(HighDamp[%])	0..100	高域の減衰量
Mix(Wet/Dry)	Dry,1:99..99:1,Wet	エフェクト音とダイレクト音のバランス

: Mode
ピッチ・シフターの動作モードを切り替えます。“ **Slow** ”では音質変化が少なく、“ **Fast** ”では反応速度が速いピッチ・シフターになります。“ **Medium** ”はその中間です。ピッチ・シフト量が少なくていいときは“ **Fast** ”に、大幅にピッチ・シフトしたいときは“ **Slow** ”に、というように使い分けるとよいでしょう。

: Mode, Fine
CntrlでPithをコントロールするように設定しているときにMode、Fineを変更したときは、再度CntrlでMax、Minのパラメータを設定しなおしてください。

: Feedback Position select, : Feedback
“ Feedback Position select ”を“ **Pre** ”にすると、ピッチシフターの出力が再びピッチ・シフターに入力されるので、“ Feedback ”の値を上げておくと、フィードバックが繰り返されるたびに、音程がどんどん上がっていく（または下がっていく）効果が得られます。
“ Feedback Position select ”を“ **Post** ”にすると、フィードバックされる音はピッチ・シフターを通らないので、“ Feedback ”の値を上げると、ピッチ・シフトのかかった音がそのまま繰り返されます。

MicSim (Mic Simulator)

マイク・シミュレーターは、標準のダイナミック・マイクで録音した音を、高価なコンデンサー・マイク、スタジオ専用マイクやビンテージ・マイクで録音した音のように変換するエフェクトです。

InMic(InputMicType)	Vo.Dy,Mlt.Dy	録音に使用したマイクの選択
OutMic(OutputMicType) ...	Vnt.Dy,Mlt.Cn, Pc.Cn,Whale, Vo.Cn,Vo.Tb, BDr.Dy	シミュレートするマイクの選択
Set(Setting)	Close,On,Off,Far	マイクのセッティング
Trim(Trim)	0..100	調整レベル

: Input Mic Type
Vo.Dy ボーカル・マイクの定番のダイナミック・マイクで、音がよく前に出て、吹かれやハウリングにも強いという特徴を持つマイクです。
Mlt.Dy 一般的な楽器、ボーカルなどさまざまな用途で使えるダイナミック・マイクで、かっちりと、まとまった音質を特徴とするマイクです。

: Output Mic Type
Vnt.Dy ビンテージ・ダイナミック・マイクの暖かみのある太い音質をシミュレートしたもので、ボーカルに最適です。
Mlt.Cn 汎用スタジオ用コンデンサー・マイクをシミュレートしたもので、低域から高域までの広域に対応し、楽器一般に適しています。
Pc.Cn 楽器用スモール・コンデンサー・マイクをシミュレートしたもので、高域に特徴があり、ドラムのオーバー・トップ、アコースティック・ギターに最適です。
Whale クリアで音量感のあるダイナミック・マイクをシミュレートしたもので、ドラム・サウンドに適しています。
Vo.Cn スタジオ用コンデンサー・マイクとして定番のマイクをシミュレートしたもので、ボーカル、生楽器、ナレーションに最適です。
Vo.Tb ビンテージ・チューブ・マイクをシミュレートしたもので、ボーカルに最適です。
BDr.Dy かなり大型のダイナミック・マイクをシミュレートしたもので、オン・マイクでの風圧を感じさせるバス・ドラムの音などに適しています。

: Set
マイクの位置を切り替えます。“ **Close** ”、“ **On** ”にすると近接効果により低域が強調されるのと同様の効果が現れるので、全体のレベルの調整を“ Trim ”によって行ってください。

Insert (1in1out × 4)

インサート・エフェクトで“ SelectEffType ”に“ **1in1out×4** ”を選んでいるときに選択できるアルゴリズムです。
4つのチャンネル・トラックに、それぞれ異なるエフェクトを同時に使用できます。

エフェクト **MM1～MM33** は、モノラル・タイプのエフェクトを 2 つシリーズ接続したものです。

例

アルゴリズム番号: カテゴリー番号: アルゴリズム名
[チェーン構成エフェクト名]

55: MM1: P4EQ ― Exciter
[P4EQ Excit1]
各マルチ・エフェクトのチェーン構成を以下に示します。

マルチ・チェーンを構成する各エフェクトのパラメータは、後述の「MM1～MM33のプログラムのマルチ・チェーンを構成する各エフェクトとそのパラメータ」の説明を参照してください。

55: MM1: P4EQ ― Exciter
[P4EQ, Excit1]

56: MM2: P4EQ ― Wah
[P4EQ, Wah]

57: MM3: P4EQ ― Cho/Flng
[P4EQ, ChFl1]

58: MM4: P4EQ ― Phaser
[P4EQ, Phaser]

59: MM5: P4EQ ― Mt.Delay
[P4EQ, Mt.Dly]

60: MM6: Comp ― Wah
[Comp2, Wah]

61: MM7: Comp ― AmpSim
[Comp2, AmpSim]

62: MM8: Comp ― OD/HiG
[Comp1, ODHiG]

63: MM9: Comp ― P4EQ
[Comp1, P4EQ]

64: MM10: Comp ― Cho/Flng
[Comp2, ChFl1]

65: MM11: Comp ― Phaser
[Comp2, Phaser]

66: MM12: Comp ― Mt.Delay
[Comp2, Mt.Dly]

67: MM13: Exciter ― Comp
[Excit2, Comp1]

68: MM14: Exciter — Limiter
[Excit2, Lmtr]

69: MM15: Exciter — Cho/Flng
[Excit2, ChFl1]

70: MM16: Exciter — Phaser
[Excit2, Phaser]

71: MM17: Exciter — Mt.Delay
[Excit2, Mt.Dly]

72: MM18: Limiter — P4EQ
[Lmtr, P4EQ]

73: MM19: Limiter — Cho/Flng
[Lmtr, ChFl2]

74: MM20: Limiter — Phaser
[Lmtr, Phaser]

75: MM21: Limiter — Mt.Delay
[Lmtr, Mt.Dly]

76: MM22: OD/HiG — Cho/Flng
[ODHiG, ChFl1]

77: MM23: OD/HiG — Phaser
[ODHiG, Phaser]

78: MM24: OD/HiG — Mt.Delay
[ODHiG, Mt.Dly]

79: MM25: OD/HiG — AmpSim
[ODHiG, AmpSim]

80: MM26: Wah — AmpSim
[Wah, AmpSim]

81: MM27: Decimator — AmpSim
[Decim, AmpSim]

82: MM28: Decimator — Comp
[Decim, Comp1]

83: MM29: Cho/Flng — Mt.Delay
[ChFl2, Mt.Dly]

84: MM30: Phaser — Cho/Flng
[Phaser, ChFl2]

85: MM31: AmpSim — Tremolo
[AmpSim, Trml]

86: MM32: Reverb — Gate
[Reverb, Gate]

87: MM33: MicSim - Limiter
[MicSim, Lmtr]

MM1～MM33のプログラムのマルチ・チェーンを構成する各エフェクトとそのパラメータ

チェーンを構成する各エフェクトとそのパラメータの説明を以下に示します。

P4EQ (Parametoric 4band EQ)

Fc1(Band1Cutoff[Hz])	20Hz..1.0kHz	バンド1の中心周波数
Q1(Q)	0.5..10.0	バンド1の帯域幅
G1(Gain[dB])	-18..+18dB	バンド1のゲイン
Fc2(Band2Cutoff[Hz])	50Hz..5.0kHz	バンド2の中心周波数
Q2(Q)	0.5..10.0	バンド2の帯域幅
G2(Gain[dB])	-18..+18dB	バンド2のゲイン
Fc3(Band3Cutoff[Hz])	300Hz..10.0kHz	バンド3の中心周波数
Q3(Q)	0.5..10.0	バンド3の帯域幅
G3(Gain[dB])	-18..+18dB	バンド3のゲイン
Fc4(Band4Cutoff[Hz])	500Hz..20.0kHz	バンド4の中心周波数
Q4(Q)	0.5..10.0	バンド4の帯域幅
Gain4(Gain[dB])	-18..+18dB	バンド4のゲイン
Trim(Trim)	0..100	パラメトリック・イコライザーへの入力レベル

Excit1 (Exciter1)

Blend(ExciterBlend)	-100..+100	エキサイター効果の深さ
Empha(EmphaticPoint)	0..140	強調する周波数

Excit2 (Exciter2)

Exciter1にPreLEQとPreHEQがついたものです。

Blend(ExciterBlend)	-100..+100	エキサイター効果の深さ
Empha(EmphaticPoint)	0..140	強調する周波数
Trim(EQTrim)	0..100	イコライザーへの入力レベル
LEQG(PreLEQGain[dB])	-15..+15dB	低域イコライザーのゲイン
HEQG(PreHEQGain[dB])	-15..+15dB	高域イコライザーのゲイン

Wah (Wah/Auto Wah)

FcBtm(FrequencyBottom)	0..100	ワウの中心周波数の下限
FcTop(FrequencyTop)	0..100	ワウの中心周波数の上限
*Mode(SweepMode)	Auto,Pedal,LFO	オート・ワウ/モジュレーション・ソース/LFOによるコントロールの切り替え
*Speed(LFOFrequency[Hz])	0.02..20.0Hz	LFOスピード
Reso(Resonance)	0..100	レゾナンス量（共振の強さ）
LPF(LPF)	Off,On	ワウのローパス・フィルターのオン/オフ

:Mode
エクスプレッション・ペダルでWahをコントロールする場合は“**Pedal**”を選択します。

Comp1 (Compressor1)

Sens(Sensitivity)	1..100	感度
Attack(Attack)	1..100	アタックの強さ
Leve(OutputLevel)	0..100	コンプレッサーの出力レベル

Comp2 (Compressor2)

Comp1にPre LEQとPre HEQがついたエフェクトです。

Sens(Sensitivity) ..... 1..100	感度
Attack(Attack) ..... 1..100	アタックの強さ
Trim(EQTrim) ..... 0..100	イコライザーへの入力レベル
LEQG(PreHEQGain[dB]) .. -15..+15dB	高域イコライザーのゲイン
HEQG(PreLEQGain[dB]) .. -15..+15dB	低域イコライザーのゲイン
Level(OutputLevel) ..... 0..100	コンプレッサーの出力レベル

Lmtr (Limiter)

Ratio(Ratio) ..... 1.0:1...50.0:1,inf:1	信号の圧縮比
Thrsh(Threshold[dB]) ..... -40.0dB	圧縮のかかるレベル
Attck(Attack) ..... 1..100	アタック・タイム
Relse(Release) ..... 1..100	リリース・タイム
GLevel(GainAdjust[dB]) . -Inf,-38...+24dB	リミッターの出力ゲイン

AmpSim (Amp Simulator)

Type(AmplifierType) SS,EL84,6L6	ギター・アンプのタイプ

MicSim (Mic Simulator)

p.123を参照してください。

Decima (Decimator)

LPF(PreLPF) ..... Off,On	サンプリング低下による高調波ノイズ有無の選択
Fs(SamplingFrequency[Hz]) .... 1.0k..44.1k	サンプリング周波数
Bit(Resolution) ..... 4..24	データのビット長
HiDamp(HighDamp[%]) ..... 0..100	高域をカットする割合
Level(OutputLevel) ..... 0..100	デシメーターの出力レベル

ODHiG (OverDrive/HighGain)

Mode(DriveMode) ..... OD(Overdrive),HiG(Hi-Gain)	オーバー・ドライブ/ハイゲイン・ディストーションの切り替え
*Drive(Drive) ..... 1..100	歪み具合
Level(OutputLevel) ..... 0..50	オーバー・ドライブの出力レベル
LoFc(LowCutoff[Hz]) ..... 20Hz..1.0kHz	低域イコライザー(シェルビング・タイプ)の中心周波数
LoG(Gain[dB]) ..... -18..+18dB	低域イコライザーのゲイン
Md1Fc(Mid1Cutoff[Hz]) 300Hz..10.0kHz	中高域イコライザー1(ピーキング・タイプ)の中心周波数
Md1Q(Q) ..... 0.5..10.0	中高域イコライザー1の帯域幅
Md1G(Gain[dB]) ..... -18..+18dB	中高域イコライザー1のゲイン
Md2Fc(Mid2Cutoff[Hz]) 500Hz..20.0kHz	中高域イコライザー2(ピーキング・タイプ)の中心周波数
Md2Q(Q) ..... 0.5..10.0	中高域イコライザー2の帯域幅
Md2G(Gain[dB]) ..... -18..+18dB	中高域イコライザー2のゲイン

ChFl1 (Chorus/Flanger)

DTime(DelayTime[msec]) . 0.0..50.0ms	ディレイ・タイム
LFO(LFOWaveform) ..... TRI,SIN	LFO波形
*Speed(Frequency[Hz]) ..... 0.02..20.0Hz	LFOスピード
*Depth(Depth) ..... 0..100	LFO変調の深さ
Fdback(Feedback) ..... -100..+100	フィードバック量
Mix(Wet/Dry) ... -Wet...-1:99,Dry1:99...Wet	コーラス/フランジャーのエフェクト・バランス

ChFl2 (Chorus/Flanger2)

DTime(DelayTime[msec]) . 0.0..50.0ms	ディレイ・タイム
LFO(LFOWaveform) ..... TRI,SIN	LFO波形
*Speed(Frequency[Hz]) ..... 0.02..20.0Hz	LFOスピード
*Depth(Depth) ..... 0..100	LFO変調の深さ
Fdback(Feedback) ..... -100..+100	フィードバック量
EQTrim(EQTrim) ..... 0..100	イコライザーへの入力レベル
LEQG(PreLEQGain[dB]) ... -15..+15dB	低域イコライザーのゲイン
HEQG(PreHEQGain[dB]) .. -15..+15dB	高域イコライザーのゲイン
Mix(Wet/Dry) ... -Wet...-1:99,Dry1:99...Wet	コーラス/フランジャーのエフェクト・バランス

Phaser

LFO(LFOWaveform) ..... TRI,SIN	LFO波形
*Speed(LFOFrequency[Hz]) 0.02..20.0Hz	LFOスピード
Manual(Manual) ..... 0..100	効果のかかる周波数
*Depth(Depth) ..... 0..100	LFO変調の深さ
Reso(Resonance) ..... -100..+100	レゾナンス量
Mix(Wet/Dry) .. -Wet...-1:99,Dry1:99...Wet	フェイザーのエフェクト・バランス

Trml (Tremolo)

LFO(LFOWaveform) . TRI,SIN,Vintage, Up,Down	LFO波形
Shape(LFOShape) ..... -100..+100	LFO波形を変形させる割合
*Speed(LFOFrequency[Hz]) . 0.02..20.0Hz	LFOスピード
*Depth(Depth) ..... 0..100	LFO変調の深さ

Mt.Dly (Multitap Delay)

T1Time(Tap1Time[msec]) ..... 0.6..80ms	タップ1のディレイ・タイム
T2Time(Tap2Time[msec]) ..... 0.6..80ms	タップ2のディレイ・タイム
T1Lv(Tap1Level) ..... 0..100	タップ1の出力レベル
Fdback(Feedback) ..... -100..+100	タップ2のフィードバック量
HiDamp(HighDamp[%]) ..... 0..100	高域の減衰量
Mix(Wet/Dry) ..... Dry,1:99...99:1,Wet	マルチタップ・ディレイのエフェクト・バランス

Reverb (mono Reverb)

Time(ReverbTime[sec]) .... 0.1..10.0sec	残響時間
HiDamp(HighDamp[%]) ..... 0..100%	高域の減衰量
PreDly(PreDelay[msec]) ... 0..200msec	リバーブ音およびゲートのコントロール信号のディレイタイム
EQTrim(EQTrim) ..... 0..100	イコライザーへの入力レベル
LEQG(PreLEQGain[dB]) ... -15..+15dB	低域イコライザーのゲイン
HEQG(PreHEQGain[dB]) .. -15..+15dB	高域イコライザーのゲイン
RevBa(ReverbBalance) Dry,1:99...99:1,Wet	リバーブのエフェクト・バランス

Gate

Contr(InputReverbMix) Dry,1:99...99:1,Wet	ゲートをコントロールする信号のダイレクト音とエフェクト音(リバーブ音)とのバランス
Polrty(Polarity) ..... +,-	ゲート・オン/オフの非反転/反転の切り替え
Thrsh(Threshold) ..... 0..100	ゲートのかかるレベル
Attack(Attack) ..... 1..100	アタック・タイム
Relse(Release) ..... 1..100	リリース・タイム

86:MM32: Reverb — Gate のGateは、Reverbの Wet出力に接続されています。このためGateのエフェクトのオン・オフは、Reverbと連動し、Reverbのオン・オフとともに切り替わります。

Insert (1in1outx8)

インサート・エフェクトで“ SelectEffType ”に“ **1in1out×8** ”を選んでいるときに選択できるアルゴリズムです。
8つのチャンネル・トラックにそれぞれ異なるインサート・エフェクトを同時に使用できます。

エフェクト**MN1～MN11**はモノラル・タイプのエフェクトです。

“ **1in1out×8** ”のエフェクトは、エクスプレッション・ペダル等でのコントロールはできません。

88: MN1: OverDrive/HighGain

パラメータは、ODHiGと同様です。

89: MN2: Compressor2

パラメータは、Comp2と同様です。

90: MN3: Limiter

パラメータは、Lmtrと同様です。

91: MN4: Gate

Polrty([G]Polarity)	+,ミ	ゲート・オン/オフの非反転/反転の切り替え
Thrsh(Threshold)	0..100	ゲートのかかるレベル
Attack([G]Attack)	1..100	アタック・タイム
Relse(Release)	1..100	リリース・タイム

92: MN5: Exciter2

パラメータは、Excit2と同様です。

93: MN6: Parametric 4band EQ

Fc1(Band1Cutoff[Hz])	20Hz..10.0kHz	バンド1の中心周波数
Q1(Q)	0.5..10.0	バンド1の帯域幅
G1(Gain[dB])	ミ18..+18dB	バンド1のゲイン
Fc2(Band2Cutoff[Hz])	300Hz..10.0kHz	バンド2の中心周波数
Q2(Q)	0.5..10.0	バンド2の帯域幅
G2(Gain[dB])	ミ18..+18dB	バンド2のゲイン
Fc3(Band3Cutoff[Hz])	300Hz..10.0kHz	バンド3の中心周波数
Q3(Q)	0.5..10.0	バンド3の帯域幅
G3(Gain[dB])	ミ18..+18dB	バンド3のゲイン
Fc4(Band4Cutoff[Hz])	500Hz..20.0kHz	バンド4の中心周波数
Q4(Q)	0.5..10.0	バンド4の帯域幅
G4(Gain[dB])	ミ18..+18dB	バンド4のゲイン
Trim(Trim)	0..100	パラメトリック・イコライザーへの入力レベル

94: MN7: Amp Simulator

Type(AmplifierType)	AMP1..5	ギター・アンプのタイプの選択

95: MN8: Multitap Delay

パラメータは、Mt.Dlyと同様です。

96: MN9: Chorus/Flanger2

パラメータは、ChFl2と同様です。

97: MN10: Phaser

パラメータは、Phaserと同様です。

98: MN11: Expander

あるレベルより低い信号を圧縮して、音にめりはりを付けたり、ダイナミック・レンジとSN比を向上させるエフェクトです。

Thrsh(Threshold)	0..127	効果のかかり始めるレベル
Attack(Attack)	1..100	アタックの長さ
Relse(Release)	1..100	リリースの長さ
Ratio(Ratio)	1.0:1..inf:1	圧縮比
Respo(Response)	1..100	入力に対する変化の速さ

Effect Control

Cntrl (Control)

エクスプレッション・ペダルや外部MIDIコントローラーでコントロールするパラメータの選択と、コントロールするパラメータ値の範囲を設定します。

Param(Parameter)	***	コントロールするパラメータ名
Max	***	コントロールするパラメータの最大値
Min	***	コントロールするパラメータの最小値

: Param
コントロールするパラメータを選びます。プログラムごとに選択できるパラメータが異なります。
例えば、“ Param ”の1つである“ **Cho/Fl-Depth** ”は、Cho/Flの“ **Depth** ”のパラメータをコントロールします。“ **Off** ”では、コントロールできません。

: Max, : Min
パラメータをコントロールする値の上限と下限を設定します。“ Max ”と“ Min ”の値を入れ替えることによって、例えば、ペダルのコントロールを、踏み込んだときと開いたときの効果を逆にすることができます。
設定できる値は、エフェクトごとに異なります。“ Param ”が“ **Off** ”または“ **Wah** ”のときは、“ Max ”、“ Min ”が表示されません。

ワウをペダルでコントロールする方法

① 「外部からエフェクトをコントロールする」(→p.47)を参照して、“ Device ”等を設定し、ワウを持つエフェクト・プログラムを選びます。
② “ **Cntrl** ”の“ (EffectIcon) ”ボタンを押して、“ Param ”で“ **Wah** ”を選びます。
③ “ **Wah** ”の“ (EffectIcon) ”ボタンを押して、“ Mode ”に“ **Pedal** ”を選びます。

付　録

故障とお思いになる前に

音が出ない

□ D12および接続している機器の電源がオフになっていませんか?(→p.17)

再生音が聞こえない

□ [MASTER]フェーダーまたは[PHONES]ツマミの値が下がっていませんか?

□ チャンネルの音量レベルが下がっていませんか?
ペア・オンを使用した後のペア・オフ時や、シーン・リードを使用した後、実際の音量レベルとフェーダーの位置が一致しない場合があります。
→ フェーダーを上下に動かして、実際の音量レベルにフェーダーの位置を一致させ、その後、適切なレベルになるように調整してください。

□ [TRACK STATUS]が**MUTE**になっていませんか?(→p.111)

□ ソロ・オンにしているトラックの音声が無音になっていませんか?(→p.109)

□ オート・パンチ・インーアウト時、録音するトラック([TRACK STATUS]**REC**)のインーアウト区間外の再生音を聞くことができない場合、[SOLO/MONITOR]“ Monitor ”タブ・ページの“ AutoIn ”を“ **On** ”にしましたか?(→p.110)

入力した音が聞こえない

□ 各入力端子に接続後、各ミキサー・チャンネルに正しく入力しましたか?
→ [INPUT]“ Ch1－6 ”、“ Ch7－12 ”タブ・ページで各ミキサー・チャンネルに入力してください。(→p.23)

□ 音声が入力されているかを確認してください。
→ [METER/TRACK VIEW]ページの“ SelectDisplay ”で“ **PostFdr** ”を選び、各ミキサー・チャンネルの音声が入力されていることをメーターで確認します。
[CHANNEL]および[MASTER]フェーダーを適当な位置まで上げます。メーターが振れない場合、チャンネルへの入力が行われていません。

□ モニターの設定は適切ですか?
→ [SOLO/MONITOR]“ Monitor ”タブ・ページでモニターする対象を選びます(通常“ **MasterLR** ”を“ **On** ”)。“ **Rhythm** ”や“ **Cue** ”を“ **On** ”にしたときは、これらの音量レベルを上げます。(→p.110)

□ [TRACK STATUS]が**REC**または**INPUT**になっていますか?(→p.111)

□ [TRIM]ノブが適正なレベルまで上がっていますか?

□ [TRACK STATUS]が**REC**のトラックを再生したときに入力音が聞こえなくなる場合、[SOLO/MONITOR]“ Monitor ”タブ・ページの“ AutoIn ”を“ **Off** ”にしましたか?(→p.110)

□ キュー選択時、各チャンネルのキュー・レベルが下がっていませんか?
→ [SOLO/MONITOR]“ Monitor ”タブ・ページで“ Level ”ボタンを押して、レベルを上げてください。(→p.110)

□ デジタル入力の音が2～3秒間入力されないことがあります。
接続中のデジタル入力機器側のサンプリング周波数が変化した場合(例:48kHz→44.1kHzなど)、D12本体のサンプリング・レート・コンバーターがその周波数に追従するまでに2～3秒間かかります。音が出るまでそのままお待ちください。

□ デジタル入力のフォーマットが異なりませんか?
→ CP-1201またはS/P DIFに準拠した楽器やデジタル・オーディオ機器を接続してください。

CDRW-1に入れたオーディオCDの音が出ない

□ ミキサー・チャンネルに、内蔵CD-R/RWドライブからの出力が正しくアサインされていますか?
→ [INPUT]“ Ch1－6 ”、“ Ch7－12 ”タブ・ページで、ミキサー・チャンネルに正しくアサインして、[TRACK STATUS]をINPUT(オレンジ)にしてください。

[AUX OUT]から音が出ない

「外部エフェクトがかからない([AUX OUT])」(→p.129)

リズム音が出ない

(→p.129)

チャンネル・フェーダーやEQが効かない

フェーダーが効かない

□ 再生時、[TRACK STATUS]が**REC**のチャンネル・フェーダーは効きません。
フェーダーはユニティ・レベルに固定されます。これは、録音した音声のレベルを確認するために通常使用します。
→ [TRACK STATUS]を**PLAY**にすると、再生時にコントロールすることができます。

□ ペア・オン時、チャンネル1～6のうち、偶数チャンネルのフェーダーは効きません。
偶数チャンネルの音声レベルは、左隣りの奇数チャンネルのフェーダーでコントロールします。

□ ペア・オンを使用した後のペア・オフ時や、シーン・リードを使用した後、チャンネルの音声レベルとフェーダーの位置が一致しない場合があります。
→ フェーダーを上下に動かして、実際の音量レベルにフェーダーを一致させてください。

EQが効かない

□ 入力に対してはインプットEQが使用でき、チャンネルEQは使用できません。
→ [INPUT]“ InEq1－4 ”タブ・ページでインプットEQを調整してください。

□ 再生音に対してはチャンネルEQが使用でき、インプットEQは使用できません。

→ [EQ/PHASE]“ Eq1－4 ”、“ Eq5－8 ”、“ Eq9－12 ”タブ・ページでチャンネルEQを調整してください。

□ デジタル入力およびリズムに対しては、インプットEQは使用できません。インプットEQはアナログ入力のみに使用できます。

録音できない

□ D12の[CHANNEL]フェーダーが下がっていませんか?([RECORD]“ RecMode ”タブ・ページの“ SelectRecMode ”が“ **Input** ”時)

□ D12の[MASTER]フェーダーが下がっていませんか?([RECORD]“ RecMode ”タブ・ページの“ SelectRecMode ”が“ **Bounce** ”時)

□ 録音先トラックの[TRACK STATUS]が**REC**になっていますか?

□ ディスク容量が不足していませんか?
→ カウンター表示を“ FreeTime ”にして、録音可能な時間を確認してください。(→p.35, 75)
→ バックアップしたソングや不要なソングを消去して、ディスクの空き容量を増やしてください。(→p.60, 65)

□ 録音する入力ソースがミキサー・チャンネルに正しく入力されていますか?
→ [INPUT]“ Ch1－6 ”、“ Ch7－12 ”タブ・ページで入力の行き先をミキサー・チャンネルに割り当ててください。(→p.23)

□ 録音モード(“ Select RecMode ”)が適正ですか?(→p.27、80)

□ “ RHSL ”がオフになっていますか?(→p.112)

デジタル入力ができない

□ デジタル入力を行うときは[INPUT]“ Ch1－6 ”、“ Ch7－12 ”タブ・ページの“ DigIn ”ボタンを“ **On** ”にして、アサインしたいチャンネルの入力にデジタル入力を設定してください。(→p.25)

入力音または録音した音にノイズやひずみが多い

□ [TRIM]が適正ですか?[TRIM]の値が大きすぎると音がひずみ、小さすぎるとノイズが多くなります。
→ [INPUT 1/GUITAR IN]～[INPUT 4]端子の[TRIM]は、[METER/TRACK VIEW]ページの“ SelectDisplay ”で“ **PreFdr** ”を選び、レベル・メーターの“ CLP ”が点灯しない範囲で、できるだけ大きい値になるように調整することによって適正値が得られます。

□ エフェクトの入力または出力がひずむ場合、次のように調整します。
→ 入力
- インサート・エフェクト: [INSERT EFFECT]“ InsEff1 ”～“ InsEff5－8 ”タブ・ページでメーターを確認しながら、[TRIM]など入力側の音量を“ CLIP ”が点灯しない範囲で調整します。
- マスター・エフェクト: [MASTER EFFECT/AUX]“ EffSnd1 ”、“ EffSnd2 ”タブ・ページでメーターを確認しながら、各センド音量を“ CLIP ”が点灯しない範囲で調整します。
- ファイナル・エフェクト: [MASTER EFFECT/AUX]“ FinalEff ”タブ・ページでメーターを確認しながら、各チャンネルの音量を“ CLP ”が点灯しない範囲で調整します。

→ 出力
- インサート・エフェクト: 各エフェクト・パラメータまたは[TRIM]を調整して、耳で確認します。
- マスター/ファイナル・エフェクト: [MASTER EFFECT/AUX]“ EffSnd1 ”、“ EffSnd2 ”、“ FinalEff ”タブ・ページでメーターを確認し、各エフェクト・パラメータを“ CLP ”が点灯しない範囲で調整します。

□ EQでひずむ場合、以下のように調整します。
→ アナログ入力の場合はインプットEQ、再生の場合はチャンネルEQのゲイン値をそれぞれ調整します。(→p.37)

エフェクトがかからない

□ エフェクト・プログラム番号000を選んでいませんか?
→ “ EffectNumber ”に“ **000** ”(= NO EFFECT)以外を選んでください。

インサート・エフェクトがかからない

□ デジタル入力が有効になっていませんか?
→ [INPUT]“ Ch1－6 ”、“ Ch7－12 ”タブ・ページの“ DigIn ”が“ **On** ”のとき、インサート・エフェクトは無効になります。設定を“ **Off** ”にしてください。

□ エフェクトの挿入位置は適正ですか?
→ [INSERT EFFECT]“ InsAss ”タブ・ページの“ Assign ”を、入力音にかけるときは“ In ”に、再生音にかけるときは“ Trk ”に設定します。(→p.105)

インサート・エフェクトがエクスプレッション・ペダルやMIDIでコントロールできない

□ [SYSTEM]“ Control ”タブ・ページの“ Ass(#) ”で選んだエフェクトが有効になっていますか?
→ [INSERT EFFECT]“ InsAss ”タブ・ページの“ SelectEffType ”でエフェクトが有効になっているか確認してください。
例:“ Ass ”に“ **InsEff3** ”を選び、“ SelectEffType ”に“ **1in2outx2** ”(InsEff1またはInsEff2のみ使用可)を選んでいる場合など。

□ コントロールするデバイスは正しいですか?
→ [SYSTEM]“ Control ”タブ・ページの“ Device ”で設定したデバイスでコントロールしてください。(→p.75)

□ 選択したエフェクトに、エフェクト・プログラム番号“ **000** ”(=NO EFFECT)や、コントロール機能を含まないエフェクト・プログラム番号を選択していませんか?

□ MIDIでコントロールするとき、D12と送信するMIDI機器のMIDIチャンネル番号が一致していますか?(→p.76)

インサート・エフェクト“ 1in2outX2 ”を選択できない

□ インサート・エフェクトのアサインが“ Trk ”になっていませんか?
→ [INSERT EFFECT]“ InsAss ”タブ・ページの“ Assign ”が“ In ”のときに“ 1in2outX2 ”を選択できます。設定を“ **In** ”にしてください。

インサート・エフェクト“ 1in1outX8 ”を選択できない

□ インサート・エフェクトのアサインが“ In ”になっていませんか?
→ [INSERT EFFECT]“ InsAss ”タブ・ページの“ Assign ”が“ Trk ”のときに“ 1in1outX8 ”を選択できます。設定を“ **Trk** ”にしてください。

マスター・エフェクトがかからない

□ 各チャンネルからのセンド量設定が0または0付近になっていませんか?
→ [MASTER EFFECT/AUX]“ EffSnd1 ”、“ EffSnd2 ”タブ・ページの“ Send ”でセンド量を上げてください。

□ リターン量設定が0または0付近になっていませんか?
→ [MASTER EFFECT/AUX]“ MstEff1 ”、“ MstEff2 ”タブ・ページの“ RetLev ”でリターン量を上げてください。

□ [MONITOR OUT L/R]端子からの音をモニターしている場合に、マスターLR・バスの出力をオフにしていませんか?
→ [SOLO/MONITOR]“ Monitor ”タブ・ページで“ MasterLR ”ボタンを押して“ **On** ”にしてください。

ファイナル・エフェクトがかからない

□ [MONITOR OUT L/R]端子からの音をモニターしている場合に、マスターLR・バスの出力をオフにしていませんか?
→ [SOLO/MONITOR]“ Monitor ”タブ・ページで“ MasterLR ”ボタンを押して“ **On** ”にしてください。

外部エフェクトがかからない([AUX OUT])

□ 外部センド量設定が0または0付近になっていませんか?
→ [MASTER EFFECT/AUX]“ AuxSend ”タブ・ページの“ Aux ”で外部センド量を上げてください。

□ 外部エフェクトからの出力を[INPUT 1]～[INPUT 4]端子に接続し、ミキサー・チャンネルに入力しましたか?
→ [INPUT]“ Ch1－6 ”“ Ch7－12 ”で割り当ててください。

□ サブ入力設定が適正ですか?(→p.50、102)

リズム

リズム音が出ない

□ [TEMPO/RHYTHM]“ SetUp ”タブ・ページの“ Rhythm ”が“ Off ”になっていませんか?([TEMPO/RHYTHM]キー消灯)
→“ Rhythm ”を“ **On** ”に設定してください。

□ レコーダーが停止していませんか?
→ [PLAY]キーを押して再生してください。リズムはレコーダーが録音/再生中に鳴ります。
停止時にリズム音を確認したいときは、[TEMPO/RHYTHM]“ SetUp ”タブ・ページ等を選んでください。

□ 無音のリズム・パターンを選んでいませんか?

□ リズムの音量が下がっていませんか?
→ [TEMPO/RHYTHM]“ SetUp ”タブ・ページの“ Rhythm Vol ”で音量を調整してください。テンポ・マップを使用時は、“ TmpMap ”タブ・ページの“ Edit ”で、各マップの音量を調整してください。

リズム音が消えない、または二重に鳴る(音量が大きい)

□ [TEMPO/RHYTHM]“ SetUp ”タブ・ページの“ Rhythm ”が“ **On** ”([TEMPO/RHYTHM]キー点灯)になっていませんか?
→“ Rhythm ”を“ **On** ”から“ **Off** ”にするか、または“ Vol ”で音量を下げてください。

□ モニター対象にリズムを選択していませんか?
→ [SOLO/MONITOR]“ Monitor ”タブ・ページで“ Rhythm ”を“ **Off** ”にしてください。

□ リズムを入力としてアサインしていませんか?
→ [INPUT]“ Ch1－6 ”、“ Ch7－12 ”タブ・ページで“ Rhythm L ”、“ Rhythm R ”をチャンネルに割り当てるのをやめるか、または[TEMPO/RHYTHM]“ SetUp ”タブ・ページの“ Rhythm ”をオフにしてください。

キーを押しても機能しない

□ 再生/録音などのレコーダーが動作している間は、キーが効かないものがあります。
→ 停止した後、操作してください。

□ スクラブがオンになっている間は、キーが効かないものがあります。
→ スクラブをオフにした後、操作してください。(→p.101)

MIDI

MIDIシーケンサーが同期しない/MIDIコントロールができない

□ MIDIケーブルが正しく接続されていますか?(→p.11, 73)

□ MIDIケーブルが断線していませんか?

MTC、MIDIクロックで同期できない

□ マスターとスレーブの設定は正しいですか?(→p.73)

□ D12が出力する同期信号とMIDIシーケンサーが受信する同期信号が一致していますか?
→“ Select MIDISync Mode ”を確認してください。(→p.73、76)

□“ TempoSource ”が“ TempoTrack ”のとき、テンポ・トラックにMIDIクロックやタップ・テンポが記録されていますか?(→p.67)

□ MIDIシーケンサーの同期に関する設定は適正ですか?
→ MIDIシーケンサーの「取扱説明書」を参照してください。

MMCをD12が受信しない

□ [SYSTEM]“ MIDI ”タブ・ページの“ RcvMMC ”が“ On ”になっていますか?

□ 上記同ページ“ MMCDevID ”とMIDIシーケンサーのMMCデバイスIDが一致していますか?(→p.73、77)

note 機種によってMIDIシーケンサーの設定が異なる場合あります。

□ MIDIシーケンサーがMMCを出力する設定になっていますか?
→ MIDIシーケンサーの「取扱説明書」を参照してください。

MIDIでエフェクト/シーンがコントロールができない

□ D12とMIDIシーケンサーのMIDIチャンネルが一致していますか?
→ [SYSTEM]“ MIDI ”タブ・ページの“ GlobalCh ”を確認してください。(→p.73)

D12がスレーブで同期しない

→ MTCスレーブに設定した場合、同期がとれるまで数秒間かかる場合があります。

MMCで他の機器をコントロールできない

□ [SYSTEM]“ MMC ”タブ・ページで、“ Select MMC Mode ”が“ **Transmit** ”になっていますか?

□ MMCを受信する機器が、MMCを受信するように設定されていますか?

ミキサー・パラメータをD12が送信しない

□ [SYSTEM]“ MIDI ”タブ・ページで、“ ControlChange ”の“ Trans ”が“ **On** ”になっていますか?

□ コントロール・チェンジを受信する機器が、1～12の各MIDIチャンネルを記録できるように設定されていますか?

ミキサー・パラメータをD12が受信しない

□ [SYSTEM]“ MIDI ”タブ・ページで、“ ControlChange ”の“ Recv ”が“ On ”になっていますか?

外部ディスク・ドライブ

外部ディスク・ドライブが、[SYSTEM]“ DiskUtil ”タブ・ページで認識しない

□ 外部ディスクが正しく接続されていますか?(→p.67)

□ 外部ディスクのターミネータは正しく接続されていますか?(→p.67)

□ 複数のディスク・ドライブのSCSIデバイスID設定が重複していませんか?

→ SCSIデバイスID設定方法はドライブの「取扱説明書」を参照してください。

ソング選択時、認識しない

□ ディスクを初期化しましたか?

→ 外部ディスク・ドライブに録音またはソングをコピーするとき(HDD/リムーバブル・ディスク対象)は、初期化するが必要があります。バックアップするとき(リムーバブル・ディスク対象)は、初期化は不要です。[SYSTEM]“ DiskUtil ”タブ・ページで認識されれば使用可能です。

外部リムーバブル・ディスクが取り出せない

□ 外部リムーバブル・ディスク内のソングが現在選択されていませんか?

→ 現在選択されているソングがリムーバブル・ディスク上にある場合、途中でディスクを取り出すと、データを破壊する恐れがあるため、D12側からロックをかけています。「リムーバブル・ディスクの入れ替え」(→p.68)を参照して取り出してください。

再生やロケートなどの操作後、ドライブを長時間(10分以上)放置したら再生音がおかしい

□ ドライブがスリープ・モードに入っていませんか?

→ ドライブによっては長時間アクセスしないと、スリープ・モードに入るものがあります。[STOP]キーを押して、スリープ・モードを解除してください。

DOSフォーマットのディスクを繋いでも、“ Unknown Disk ”と表示される

→ 「DOSフォーマットのディスク使用時の注意」(→p.70)参照。

CD-R/RW

外付CD-R/RWドライブが認識されない

□ SCSI IDが6以外に設定されていませんか?(→p.67)

□ D12の電源をオンにする前に、CD-R/RWドライブの電源をオンにしましたか?

→ CD-R/RWドライブとD12の電源を一度オフにして、CD-R/RW→D12の順で電源をオンしてください。

内蔵CD-R/RWドライブ・オプションが認識されない

□ 外付けSCSIドライブにID6が指定されていませんか?

→ SCSI ID6の外付けドライブが接続されている場合、外付けドライブが優先されます。外付けドライブは**SCSI ID6以外**を設定してください。

□ CD-R/RWドライブオプションの取り付けは十分ですか?

→ D12の電源をオフにしてから、接続を確認してください。(→p.67)

書き込みができない

□ ファイナライズを実行したCD-R/RWディスクには、追加書き込みできません。(→p.49)

□ 別の機器で作成したデータがすでに書き込まれているCD-RWディスクには書き込みできません。

□ CDの書き込みに失敗しました。

→ CD-R/RWへの書き込み速度を、低く設定してください。

→ お使いのドライブに、推奨されているメディアを使ってください。

□ 外部SCSIドライブからCDへ書き込もうとする場合、転送速度が足りない場合があります。

→ 外部SCSIドライブのデータを内部ハードディスクにコピーして、内部ハードディスクから書き込みを実行すると、書き込みが成功する場合があります。

オーディオCDプレーヤーで再生できない

□ ファイナライズを実行しましたか?

→ [SONG]“ CDR/RW ”タブ・ページで“ Final ”ボタンを押して、ファイナライズを実行してください。(→p.91)

□ CD-Rメディアを使用していますか?

→ CD-RWメディアはCDプレーヤーで再生できないことがあるため、CD-Rメディアを使用することをお勧めします。

□ メディアの種類を替えてみましたか?

→ CD-R/RWのメディアは、推奨メディアの使用時でもCDプレーヤーによっては、再生できない場合があります。CD-R/RWメディアの種類を変えると再生できる場合があります。

CD-R/RWへのバックアップができない

□ ブランクのメディアをお使いですか?

→ CD-Rの場合、新品のメディアを使ってください。CD-RWの場合[SONG]“ CDR/RW ”タブ・ページの“ Erase ”ボタンでメディアの中身を消去してからバックアップを実行してください。

4倍速で書き込みができない

□ 4倍速で書き込もうとした場合、書き込み速度が速すぎる場合があります。

→ 2倍速で書き込みを行ってください。

WAV

DOSフォーマットの外部SCSIディスクに保存したWAVファイルが、WAVファイルリストから見えない

□ サブ・ディレクトリに保存されていませんか?

→ CD-ROM、CD-R、CD-RW以外のメディアでは、サブ・ディレクトリに対応していません。ルート・ディレクトリに、WAVファイルを保存しなおしてください。

プレビューできない

□ WAVファイルの形式は対応しているものですか?

→ 対応している形式のWAVファイルを選んでプレビューしてください。(→p.68、86)

各種のメッセージ

確認メッセージ

Completed

□ 各種実行を正常に終了しました。" ＯＫ "ボタンを選択し[ENTER]キーを押してください。

SongFull

□ ディスク・ドライブに登録できる最大ソング数を超えています。

→ 不要なソングを削除するか、他のドライブを選んでください。

*****ing (***はCopy、Writeなど)**

□ 各種作業を実行中です。表示が消えるまでしばらくお待ちください。

Obey Copyright Rules

□ デジタル入力使用時、またはオーディオCD作成時に、「著作権について」(→p.1)をよく読んで、著作権規則に従ってください。

エラー・メッセージ

Can't Play CD

□ オーディオCDの再生ができませんでした。

→ ファイナライズをしていないCDの場合、ファイナライズをしてから再生してください。

→ ファイナライズ済みの場合、ドライブの接続を確認してください。接続、動作に異常がない場合には、メディアを交換してみてください。

Disc Full

□ オーディオCD書き込み時、CDの容量が足りません。

→ 新しいCDメディアに書き込んでください。

Disk

□ ディスク・ドライブの読み込みに失敗しました。

→ [SYSTEM]" DiskUtil "タブ・ページの" **CheckDrive** "を実行してください。依然メッセージが表示されるときは、そのソングを削除してください。それでも表示されるときは、ディスク・ドライブをフォーマットし直してください。

内蔵6GBドライブの" CheckDrive "、" Format "は、作業が終了するまでに**100分**程度かかります。

DiskBusy

□ 使い始めのディスク・ドライブでこのメッセージを表示するときは、ディスク・ドライブの動作速度が遅いため録音/再生が行えません。

→ このディスクは、バックアップ用としてお使いください。

□ パンチ・イン－アウト録音やトラック編集を行うことによって、細かいデータがたくさん作られると、ディスク・ドライブの読み書きが遅くなることがあります。

→ [TRACK]" EditTrk "タブ・ページの" **OptimizeTrack** "を実行してください。" OptimizeTrack "を実行してもエラーメッセージが表示される場合は、" **CheckDrive** "を実行してください。

DiskRepaired1
DiskRepaired2
DiskRepaired3

□ " CheckDrive "でエラーがありました。

→ **DiskRepaired1**は、「エラーはあったが修正できた」ときに表示します。この表示のときは、そのままご使用になれます。
DiskRepaired2、3は、「完全に修正できなかった」ときに表示します。この表示のときはソング・データが破壊していたり、失われている可能性があります。
このときは曲などのデータは消去されますが、初期化することによって使用可能になります。

DriveConditionError

□ ファイナライズしていないCDを再生させたときにこのメッセージが表示された場合、ご使用になっているドライブがファイナライズをしていないCDに対応していない可能性があります。

→ ファイナライズしてから再生してください。

□ CD-R/RWドライブを操作しているときに、このメッセージが表示された場合、ドライブでエラーが発生しました。

→ ドライブの接続を確認してください。接続、動作に異常が無い場合はメディアを交換してみてください。

DriveFull

□ ドライブ容量が足りません。

→ 電源を一度オフにしてからオンしてください(録音やトラック編集時に、直前のデータがディスクに保持されています)。
それでもこのメッセージが表示されるときは、不要なソングを削除するか他のドライブを選んで作業をしてください。

DriveProtected

□ 選択しているMOなどのリムーバブル・ディスクにライト・プロテクトがかかっています。

→ ディスクを取り出し、ライト・プロテクトを解除してください。

IllegalDrive/Operation

□ 選択したドライブに対し、行った操作が適切ではありません。例えば、リムーバブル・ディスク以外に対してイジェクトしようとしたときや、システムが入ってないドライブからシステムをロードしようとしたなどの実行時に表示されます。

→ 適切なドライブ/操作を選択してください。

IllegalTo-EndTime

□ トラック編集の伸長/圧縮時(" Exp/CompTrack ")に**TO**と**END**が**IN−OUT**に対して実行不可能な状態になっています。

→ TO−END時間をIN−OUTの**50〜200%の範囲**で設定してください。

InTime>=OutTime

□ トラック編集、オート・パンチ・イン−アウト録音やループなどのために設定した**IN**と**OUT**の設定に誤り、実行不可能な状態になっています。INがOUTより後ろの時刻にあったり、同じ時刻になっているときに表示されます。

→ **IN、OUT時刻**を正しく設定し直してください。

ToTime>=EndTime

□ トラック編集の伸長/圧縮時(" Exp/CompTrack ")のために設定した**TO**と**END**の設定に誤りがあり、実行不可能な状態になっています。TOがENDより後ろの時刻にあったり、同じ時刻になっているなどに表示されます。

→ 時刻を正しく設定し直してください。

MemoryFull

□ 録音またはトラック編集に必要なメモリ容量が足りません。

→ 不要なデータを削除してください。
また、電源を一度オフにしてからオンにすることによって解消されることがあります。

MIDIOverflow

□ MMC受信中やMIDIクロック記録中などに、MIDIデータの受信を失敗しました。

→ 送信側の不要なデータを削除してください。

No CDRW Disc

□ イレース先のメディアがCD-RWではありません。

→ CD-RWに対してイレースを実行してください。

No Event

□ オーディオCD書き込み時、1/2トラックにオーディオデータがありません。

→ CDに書き込むデータを、1/2トラックにバウンスしてください。

NumberOfTracks

□ トラック編集時に編集元と編集先のトラック数が異なります。

→ トラック数が同じになるように設定してください。

□ " Clip "内にデータが無いため、コピーできません。

→ " Clip "にデータをコピーするか、別のコピー元トラックを選んでください。

□ WAVエクスポート時にクリップ・ボード内のトラック数が2トラックを越えてしまっています。

→ **2トラック以下**のコピーをしてから、WAVファイルのエクスポートを行ってください。

SameFileNameExists!

□ WAVファイルをエクスポートするときに、エクスポート先のドライブに同じ名前のWAVファイルがあります。

→ 別のファイル名に変更してください。

SongProtected

□ 選択しているソングにプロテクトがかかっています。

→ プロテクトを解除するか(→p.89)、別のソングを選んでください。

TempoFast

□ テンポを記録時、テンポが速すぎて記録に失敗しました。

→ MIDIクロックを記録するときは、シーケンサーなどMIDI出力側のテンポをもう少し遅く設定してください。

→ タップを記録するときは、もう少し遅くタップ入力してください。

TempoSlow

□ テンポを記録時、テンポが遅すぎて記録に失敗しました。

→ MIDIクロックを記録するときは、シーケンサーなどMIDI出力側のテンポを♩= 40以上に設定してください。

→ タップを記録するときは、もう少し速くタップ入力してください。

Track Full

□ オーディオCD書き込み時、CDに書き込んだトラック数(曲数)が**99曲**を越えてしまっています。

→ 新しいCDメディアに書き込んでください。

Unsupported File Type

□ WAVファイルのインポートをするとき、8bit/16bit/24bit、44.1kHz、モノラル/ステレオ以外のファイルをインポートしようとしました。

→ 8bit/16bit/24bit、44.1kHz、モノラル/ステレオのファイルを選択してください。

Write CD Failed

□ CDの書き込みに失敗しました。

→ CD-R/RWへの書き込み速度を、低く設定してください。

→ お使いのドライブに、推奨されているメディアを使ってください。

□ 外部SCSIドライブからCDへ書き込もうとする場合、転送速度が足りない場合があります。

→ 外部SCSIドライブのデータを内部ハードディスクにコピーして、内部ハードディスクから書き込みを実行すると、書き込みが成功する場合があります。

→ 「故障とお思いになる前に」の" CD-RW "の項をお読みください。

CDRW-1について

CDRW-1 CD-R/RWドライブ・オプションを使用することで、以下のことができるようになります。

- **CDRW-1**で、バックアップ/リストアができる。
- **CDRW-1**で、オーディオCDを作成することができる。
- **CDRW-1**にオーディオCDを入れて、その音をミキサー・チャンネルに立ち上げ、オーディオCDの音を録音/再生することができる。

CDRW-1以外の内蔵CD-R/RWドライブは、絶対に使用しないでください。

1. 取扱注意事項

- 動作時は水平にした状態で使用してください。
- 極端に寒いところや、暑いところでは使用しないでください。
- 極端に湿度の高いところなどでは、使用しないでください。
- ほこりや煙の多いところなどでは、使用しないでください。
- 振動や強い衝撃を与えないように取り扱ってください。特に、動作時(読み込み/書き込み共に)は衝撃に非常に弱いので、振動、衝撃を与えないでください。
- 通常はソフトイジェクトになっていて、取り出しボタンを押すことでCDトレイを開くことができますが、開かなくなったときには緊急排出孔に先の細いもの(クリップなど)を入れて強制排出させることができます。
- 高温、高湿度下での保管はさけてください。
- 対物レンズには絶対にさわらないでください。
- 市販のレンズ・クリーナーは使用しないでください。
- ドライブにディスクを入れたまま移動しないでください。
- トレイを開けたまま放置しないでください。

CD-R/RWディスクお取り扱いについて

ディスクのお取り扱いに関して、以下の事項を守ってください。データの書き込みが正常に行われない、記録データが損なわれる、ドライブが故障する、などの障害が発生する恐れがあります。

- ディスクを直射日光の当たる場所や高温の場所、湿度の高い場所に置かない。
- ディスク表面にさわらない。ディスクを持つときは、ディスクのふちをもってください。
- ディスク表面のほこりや汚れを取り除く。ほこりの除去にはエアダスターやクリーナーなどを使用してください。
- ディスクにラベルを貼ったり、指定の場所以外に文字を書いたりしない。
- ディスクを薬品や洗剤で拭かない。
- ディスクを曲げたり、落としたりしない。

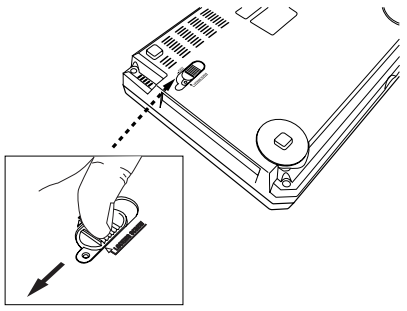
データ消失などの責任について

本製品の使用に伴い、CD-RまたはCD-RWディスクに書き込んだデータの消失、破損などのお客様に生じた逸失利益、特別な事情から生じた損害及び第三者からお客様に対してなされた損害賠償請求に基づく損害については、一切責任を負いかねますのでご了承ください。

2. CDRW-1の取り付け方法

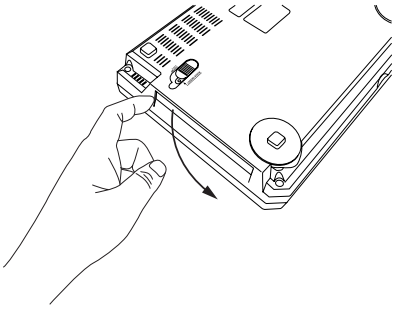
CDRW-1を取り付けるときは、必ず本機の電源をオフにし、AC/ACパワーサプライをはずした状態で取り付けてください。

① **カバーを押し出します。**
本体底面の[EJECT]スイッチを矢印方向にスライドすると、本体側面のドライブ・ベイ・カバーが押し出されます。



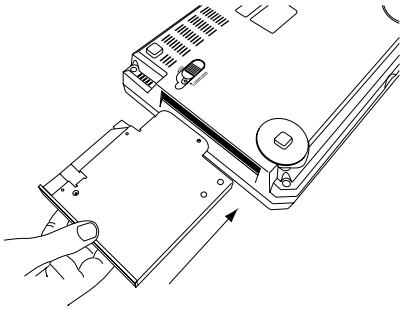
② **カバーをはずします。**
カバーの押し出されたフチに指をかけ、図の矢印方向にはずします。

無理に手前方向に引っ張ったりするとカバーが破損することがあります。

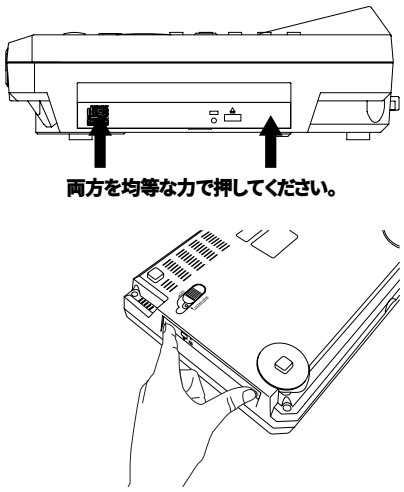


はずしたカバーは、CDRW-1を取り外したときに使用するので保管しておいてください。

③ **CDRW-1を挿入します。**
本体のドライブ・ベイに、CDRW-1の側面と本体の側面が同じになるまで差し込んでください。ドライブの向きに注意して本体に挿入してください。



内部コネクタがしっかり接続するように、矢印の部分を「カチッ」と音がするまで押し込んでください。



④ **取り付けを確認します。**
D12の電源をオンにし、起動時のLCD画面でCDRW-1が認識されていることを確認してください。

- CDRW-1を認識できたとき

- CDRW-1を認識できなかったとき

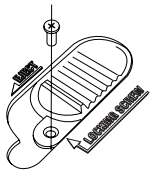
D12がCDRW-1を認識しないときは、再度③の手順の矢印の部分を強く押してみるか、CDRW-1を取りつけなおしてみてください。

CDRW-1を取り外すときは

本体底面の[EJECT]スイッチをスライドすると、本体からCDRW-1が押し出されます。押し出されたCDRW-1を静かに抜き出してください。

完全に固定するときには

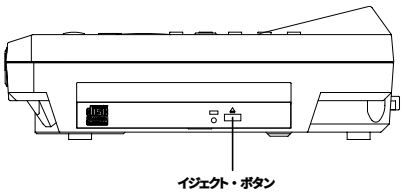
オプションに付属されているネジで、本体の[EJECT]スイッチをロックすることによって、誤ってCDRW-1が抜けることを防ぐことができます。



ディスクの挿入

D12の電源がオンになっていることを確認してください。

① **ディスク・トレイを開きます**
内蔵CD-RWドライブのイジェクト・ボタンを押して、ディスク・トレイを開きます。
このときトレイは半分程度しか開かないので、ディスクが入る程度に手で引っ張ってください。



CDRW-1を初めてご使用になるときは、ディスク・トレイにあるピックアップ・ストッパーをはずしてから、使用してください。

② **ディスクをセットします。**
ディスクをラベル面を上にして、ディスク・トレイに正しくセットします。

③ **ディスク・トレイを閉めます。**
ディスク・トレイが完全に閉まるまで、手で押して閉めます。

本体がディスクを認識しないときは、「CDRW-1の取り付け方法」をご覧になってCDRW-1を取りつけなおしてください。

ディスクの取り出し

① **イジェクトボタンを押して、ディスク・トレイを開きます。**

② **ディスクをディスク・トレイからゆっくりと取り出します。**

③ **ディスク・トレイが完全に閉まるまで、手で押して閉めます。**

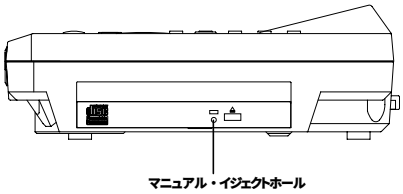
非常時のディスク取り出し

通常は上記の方法でディスクの出し入れができますが、何らかのトラブル(停電など)でディスクが取り出せなくなったときには、以下の方法でディスクを取り出すことができます。

note この操作を行うには、直径2mm未満のピン状の物が必要になります。クリップなどをまっすぐに引き延ばすなどをしてご使用ください。直径2mm未満のピンを、まっすぐにマニュアル・イジェクトホールに挿入し、押してください。ディスク・トレイが強制的に開きます。

むやみにご使用になりますと、**CDRW-1**の故障の原因となりますのでご注意ください。

必ず電源オフの状態で行ってください。



3. CDRW-1を使う

CDRW-1へのバックアップ/リストアの方法は、外付けドライブへのバックアップ/リストアの方法と同じです。
CDRW-1を使用してオーディオCDを作成する方法は、「STEP9 ミックス・ダウン」(→p.49)を参照してください。

必ず**CDRW-1**をご使用になるときは、水平で振動のない場所でご使用ください。

オーディオCDの音を再生するには

ミキサー・チャンネル1にオーディオCDのLチャンネル、ミキサー・チャンネル2にRチャンネルをアサインし、試聴する例を説明します。

① **CDRW-1にオーディオCDを入れます。**
CDRW-1のイジェクトボタンを押して、ディスク・トレイを開け、オーディオCDを挿入します。

② **CDRW-1のオーディオ出力を、ミキサー・チャンネル1、2にアサインする。**
[INPUT]“ Ch1－6 ”タブ・ページを選びます。“ Ch1 ”アイコンを選択し、[VALUE]ダイアルを回して“ CD L ”を選びます。“ Ch2 ”アイコンを選択し、[VALUE]ダイアルを回して“ CD R ”を選びます。

③ **ディスクを再生します。**
[SONG]“ CDR/RW ”タブ・ページを選びます。CD-R/RWトランスポート・キーの再生をカーソルで選択し、[ENTER]キーを押します。これでCDRW-1の音を、ミキサー・チャンネル経由で聞くことができます。

オーディオCDの音を録音するには

ミキサー・チャンネル1にオーディオCDのLチャンネル、ミキサー・チャンネル2にRチャンネルをアサインし、録音する例を説明します。

① **CDRW-1にオーディオCDを入れます。**
CDRW-1に入れた、「オーディオCDの音を聞くには」の手順で、オーディオCDの音をミキサー・チャンネルに割り当てます。

② **録音トラックを指定します。**
トラック1とトラック2の[TRACK STATUS]キーを押し、REC(LED赤)にします。

③ **録音モードを確認します。**
[RECORD]“ RecMode ”タブ・ページを選びます。“ SelectRecMode ”を“ **Input** ”を選択します。

④ **[REC]キーを押し、録音待機状態にします。**

⑤ **[PLAY]キーを押し、録音を開始します。**

⑥ **録音が終了したら、[STOP]キーを押します。**
録音が終了したら、録音が正しく行われたかを確認してください。

CDRW-1のCD再生と本体の録音開始は同期しません。オーディオCDの曲の最初から録音したい場合は、トリガー録音を併用してください。(→p.31)

システムのバージョン・アップ

D12はシステム・ファイルを書き込んだ外部SCSIディスクを使ってバージョン・アップすることができます。
最新のシステム・ファイルは、コルグ・ホームページ(http://www.korg.co.jp)からダウンロードすることができます。
システム・ファイルに関する詳しい内容については、コルグ・ホームページまたはコルグ・インフォメーションにお問い合わせください。

システムのダウンロード

システム・ファイルをコルグ・ホームページよりダウンロードします。それをDOSフォーマットの外部リムーバブル・ディスクなどにコピーします。詳しい手順については、コルグ・ホームページをご確認ください。

接続

システム・ファイルの入った外部リムーバブル・ディスク・ドライブなどをD12にSCSIで接続します。(→p.67)

必ず双方の電源をオフにしてから接続してください。

システムのバージョン・アップ

① **D12に接続したドライブを選びます。**
[SYSTEM]“ DiskUtil ”タブ・ページの“ Drive ID ”で、システム・ファイルの入ったドライブを選びます。

note 内蔵したCDRW-1から、システムのバージョン・アップも可能です。

②**“ SelOperation ”で“ LoadSystem ”を選びます。**

③ **ロードを実行します。**
“ Exec. ”ボタンを押して“ AreYouSure? ”表示後、“ Yes ”ボタンを押しロードを開始します。

システムのロード中に電源がオフになるなどの不慮の事故が発生した場合、D12が正常に動作しなくなる可能性があります。この場合はコルグ・インフォメーションにご相談ください。

④ **ロードが終了すると次の画面が表示され、ロードしたシステムのチェックが行われます。**

```
----------Warning-----------
Do Not Touch!
Do Not Disconnect Power!
Please wait restart.
-----------------------------
Installing...
```

チェックの結果は、正常の場合は“ Check sum = OK ”、異常の場合“ Check sum = NG ”が表示されます。
“ OK ”の場合は、しばらくすると自動的に再起動し、新しいシステムで動作を開始します。
“ NG ”の場合は、再起動後、もう一度ロードを実行し直してください。再び“ NG ”が表示される場合は、コルグ・インフォメーションにお問い合わせください。

D12 仕様

使用温度条件　：＋5～＋35度(結露させないこと)

■ 仕　様

＜レコーダ部＞

トラック数　：96トラック(バーチャルトラック含む)
：同時再生12トラック、同時録音4トラック@16bit
：同時再生6トラック、同時録音4トラック@24bit
録音フォーマット：24bit/16bit非圧縮、44.1kHz
録音時間　：16bit時:最長18.6時間
24bit時:最長9.3時間
※内蔵6Gバイト・ハード・ディスク使用時
最大記憶容量　：内蔵+外部1,000Gバイト×7ドライブ
ソング数　：1ドライブにつき100ソング
ロケート・ポイント：1ソングにつき4ポイント
マーク・ポイント：1ソングにつき100ポイント(マーク名設定可)
メトロノーム数　：96
リズム数　：215
MMC機能　：送受信
同期　：MTC送受信、MIDI CLOCK送信
：テンポ・マップ(1ソングにつき200イベント)
：シンク・トラック(1ソングにつき 1トラック)
：テンポ・レック
CD−R/RW機能　：オーディオCD作成、バックアップ／リストア、WAVファイル・インポート(ISO9660)
SCSI機能　：録音/再生/コピー・ソング(プレイヤブル)、オーディオCD作成、バックアップ/リストア、WAVファイル・インポート(FAT16、ISO9660)/エクスポート(FAT16)
トラック編集　：コピー、インサート、イレース、デリート、スワップ、リバース、タイム・エクスパンジョン／コンプレッション、フェード、ノーマライズ、オプティマイズ（ソング間のトラック・コピー可能）
ソング編集　：コピー、ムーブ、デリート、リネーム、プロテクト
カウンター/ロケート・フォーマット　：Min/Sec/mSec、Meas/Beat/Tick、Min/Sec/Frame(30NDFのみ)

＜MIDI機能＞

MIDI機能　：ミキサー・コントロール、エフェクト・コントロール、MMC送受信、MTC送受信、MIDI Clock送信

＜ミキサー部＞

構成　：16チャンネル入力、4BUS、1AUX、1MASTER
信号処理　：32bit　44.1kHz
イコライザー　：HIGH (f:10kHz　G:±15dB)
：MID (f:0.1～20kHz　G:±15dB)
：LOW (f:100Hz　G:±15dB)
シーン・メモリー　：1ソングにつき100シーン

＜エフェクト部＞

構成　：インサート×8(最大)
：マスター×2(最大)
：ファイナル×1
すべて同時使用可
信号処理　：44bit 44.1kHz
プログラム　：インサート(プリセット128、ユーザー128)
：マスター(プリセット32、ユーザー32)
：ファイナル(プリセット32、ユーザー32)
アルゴリズム　：98
エフェクト　：106

＜一般＞

ディスプレイ　：240×64ドット、バックライト付きLCD
電源　：AC9V 3A AC/AC power supply
消費電力　：19W(AC 9V 2.2A max、本体のみ)
23W(AC 9V 2.6A max、CDRW-1取り付け時)
外形寸法　：357mm(W)×245mm(D)×81mm(H)
(突起部含む)
重量　：2.0kg（本体のみ）
：2.4kg（CDRW-1装着時）

■ 主要規格

周波数特性　：10 Hz～20 kHz±1dB @＋4 dBu,10 kΩ 負荷
S/N　：95 dB(標準) @IHF-A
ダイナミック・レンジ：95 dB(標準) @IHF-A
THD＋N　：0.03 %(標準) 20 Hz～20 kHz @＋16 dBu, 10 kΩ 負荷
A/D変換　：20bit・64倍オーバーサンプリング
D/A変換　：20bit・128倍オーバーサンプリング
サンプリング周波数: 44.1 kHz

■ アナログ・デジタル入出力規格

＜INPUT1, 2＞

コネクター　：XLR-3-31タイプ、φ6.3mmTRSフォンジャック(平衡)
入力インピーダンス：10 kΩ
規定レベル　：－60 dBu　@TRIM=max.
：　＋4 dBu　@TRIM=min.
最大レベル　：－48 dBu　@TRIM=max.
：＋16 dBu　@TRIM=min.
ソース・インピーダンス　：600 Ω

＜INPUT3, 4＞

コネクター　：φ6.3mmTRSフォンジャック(平衡)
入力インピーダンス：10 kΩ
規定レベル　：－60 dBu　@TRIM=max.
：　＋4 dBu　@TRIM=min.
最大レベル　：－48 dBu　@TRIM=max.
：＋16 dBu　@TRIM=min.
ソース・インピーダンス　：600 Ω

＜GUITAR INPUT＞

コネクター　：φ6.3mmフォン・ジャック(不平衡)
入力インピーダンス：1 MΩ
規定レベル　：－60 dBu　@TRIM=max.
：　＋4 dBu　@TRIM=min.
最大レベル　：－48 dBu　@TRIM=max.
：＋16 dBu　@TRIM=min.
ソース・インピーダンス　：600 Ω

＜MASTER OUTPUT L/R＞

コネクター　：RCAピンジャック
出力インピーダンス：150 Ω
規定レベル　：－10 dBu
最大レベル　：　＋2 dBu
負荷インピーダンス：10 kΩ以上

＜MONITOR OUTPUT L/R＞

コネクター　：RCAピンジャック
出力インピーダンス：150 Ω以上
規定レベル　：－10 dBu
最大レベル　：　＋2 dBu
負荷インピーダンス：10 kΩ以上

＜AUX OUTPUT＞
コネクター　　：φ6.3mmフォンジャック(不平衡)
出力インピーダンス：150 Ω
規定レベル　　：－10 dBu
最大レベル　　：　＋2 dBu
負荷インピーダンス：10 kΩ以上

＜PHONES OUTPUT＞
コネクター　　：φ6.3mmステレオフォンジャック
出力インピーダンス：100 Ω
最大レベル　　：50 mW@32 Ω

＜S/P DIF INPUT/OUTPUT＞
コネクター　　：オプティカル
フォーマット　　：24bit S/P DIF (IEC60958,EIAJ CP-1201)

＜SCSI＞
コネクター　　：D-sub ハーフピッチ50pins female
フォーマット　　：SCSI-2準拠

＜MIDI IN/OUT＞
コネクター　　：DIN5ピン×2

＜FOOT SW＞
コネクター　　：φ6.3mmフォーン・ジャック(別売PS-1使用)

＜EXPRESSION PEDAL＞
コネクター　　：φ6.3mmステレオ・フォーン・ジャック
(別売XVP-10, EXP-2使用)

＜AC9V IN＞
コネクター　　：DIN4ピン

■ 付属品

：AC/ACパワー・サプライ
：取扱説明書

■ 別売オプション

：PS-1 ペダル・スイッチ
：XVP-10 EXP/VOLペダル
：EXP-2 フット・コントローラー
：CDRW-1CD-R/RWドライブ（内蔵タイプ）

※製品の外観および仕様は予告なく変更することがあります。
(2000年9月現在)

[Digital Recording Studio]
Model D12

MIDI インプリメンテーションチャート

Date : 2000. 6. 22

ファンクション…		送信	受信	備考
ベーシック	電源ON時	×	×	
チャンネル	設定可能	×	×	
モード	電源ON時	×	×	
	メッセージ	×	×	
	代用	**********		
ノート ナンバー：		×	0 — 127 ＊5	
	音域	**********		
ベロシティ	ノートオン	×	○ ＊5	
	ノートオフ	×	×	
アフター タッチ	キー別	×	×	
	チャンネル別	×	○ ＊5	
ピッチベンダー		×	○ ＊5	
コントロール チェンジ	0 — 119	○ ＊6	○ ＊5,＊6	エフェクトコントロール(受信のみ) コントロール番号 #000-119 全て受信 ミキサーコントロール(送信/受信) 07 Fader 10 Pan 12,13 EffSend1/2 14 AuxSend 16,19,20,25 Eq Low/Mid/MidFc/Hi 68,71,72,77 InEq Low/Mid/MidFc/Hi 80,81,82,83 SubIn Lev/Bal/Mono/Mute 86,87 MstEff1 RetLev/RetBal 88,89 MstEff2 RetLev/RetBal 08,94 ChannelPair/Function 95 Master fader
プログラム チェンジ：		○	○	
	設定可能範囲	0 — 99 ＊7	0 — 99 ＊7	シーン番号 1 — 100
エクスクルーシブ		○ ＊8	○ ＊1	
コモン	：クォーター・フレーム	○ ＊2	○ ＊9	30フレームノンドロップ時のみ送受信
	：ソング・ポジション	○ ＊3	×	
	：ソング・セレクト	×	×	
	：チューン	×	×	
リアル タイム	：クロック	○ ＊3	○ ＊4	
	：コマンド	○	○	
その他	：ローカルON/OFF	×	×	
	：オールノートオフ	×	×	
	：アクティブセンシング	×	×	
	：リセット	×	×	

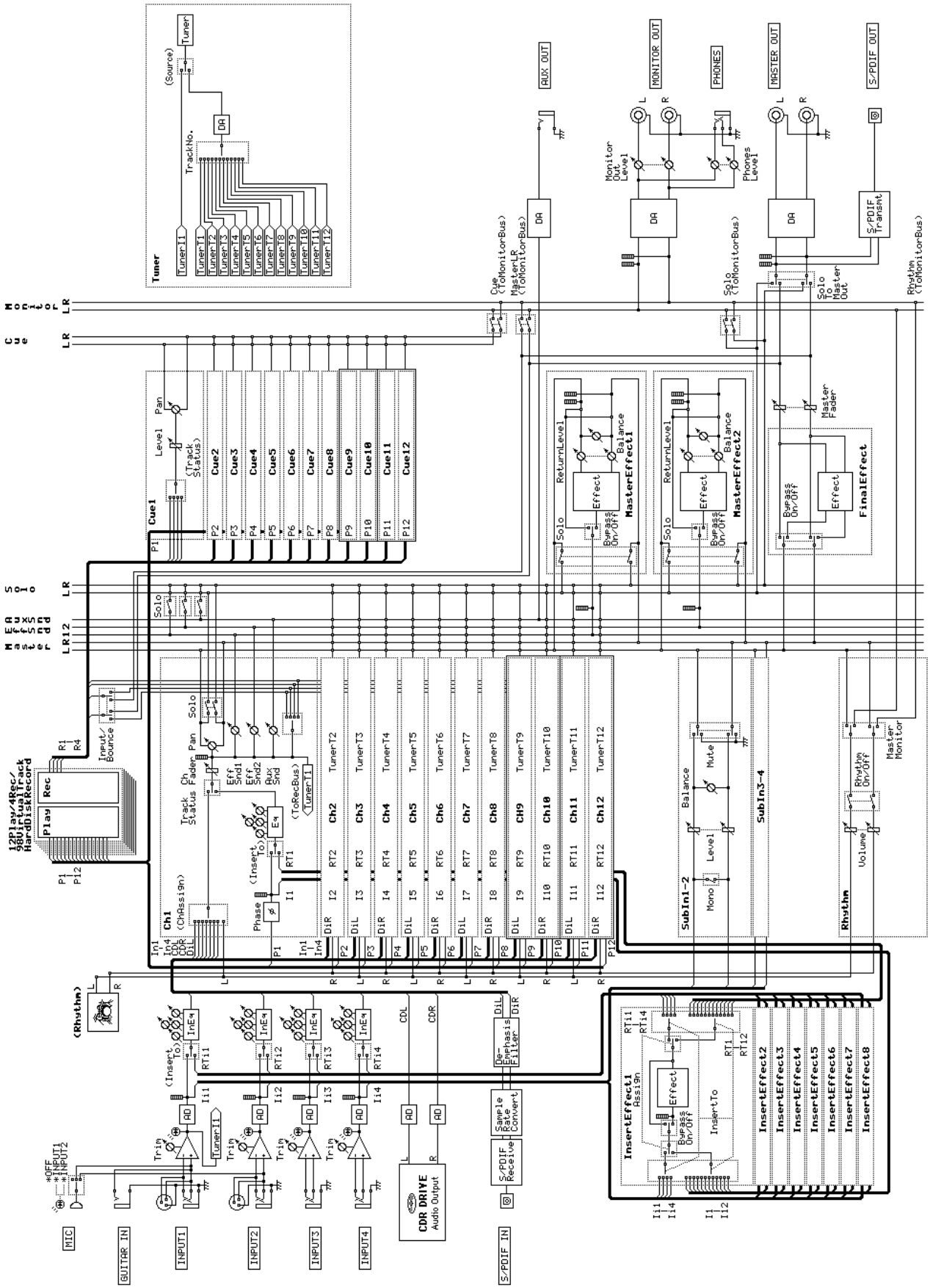
備考
＊1: [SYSTEM]“ MMC ”で“ MMC Mode:Receive ”を選択しているとき受信する。
＊2: [SYSTEM]“ Sync ”で“ MTC Mstr ”を選択しているとき送信する。
＊3: [SYSTEM]“ Sync ”で“ Clock Mstr ”を選択しているとき送信する。
＊4: [TEMPO/RHYTHM]“ TmpTrk ”の“ SelectRecTempoTrackType ”で“ MIDIClock ”を選択してテンポを記憶するとき受信する。
＊5: [SYSTEM]“ Control ”で選択したときエフェクトコントロールとして受信する。
＊6: [SYSTEM]“ MIDI ”でControlChange指定が有効になっているときミキサーコントロールとして送受信する。
＊7: [SYSTEM]“ MIDI ”でProgChange指定が有効になっているとき送受信する。
＊8: [SYSTEM]“ MMC ”で“ MMC Mode:Transmit ”を選択しているとき送信する。
＊9: [SYSTEM]“ Sync ”で“ MIDISync Mode:MTC Slave ”を選択しているとき受信する。

モード1：オムニ・オン、ポリ　　モード2：オムニ・オン、モノ　　○ ：あり

モード3：オムニ・オフ、ポリ　　モード4：オムニ・オフ、モノ　　× ：なし

MIDI Implementationの配布については、コルグ・インフォメーションへお問い合わせください。

ブロック・ダイアグラム


Tuner
Cue1
Ch1
Ch2
Ch3
Ch4
Ch5
Ch6
Ch7
Ch8
Ch9
Ch10
Ch11
Ch12
Rhythm
SubIn1-2
SubIn3-4
MasterEffect1
MasterEffect2
FinalEffect
InsertEffect1
InsertEffect2
InsertEffect3
InsertEffect4
InsertEffect5
InsertEffect6
InsertEffect7
InsertEffect8
AUX OUT
MONITOR OUT
PHONES
MASTER OUT
S/PDIF OUT
MIC
GUITAR IN
INPUT1
INPUT2
INPUT3
INPUT4
S/PDIF IN
CDR DRIVE
Audio Output

Effect Program List

INSERT EFFECT Preset128 User128

ProgNo	Categ	ProgramName	Algorithm	EFF1	EFF2	EFF3	EFF4	EFF5	Mode
	Reverb 7								
I001	RV1	ReverbHall	Reverb Hall	HALL					
I002	RV2	SmoothHall	Smooth Hall	SmtHall					
I003	RV3	WetPlate	Reverb Wet Plate	WPlate					
I004	RV4	DryPlate	Reverb Dry Plate	DPlate					
I005	RV5	ReverbRoom	Reverb Room	ROOM					
I006	RV6	BrightRoom	Bright Room	BrRoom					
I007	RV7	ER	Early Reflection	ER					
	Delay 6								
I008	DL1	L/C/R Delay	L/C/R Delay	LCRDly					
I009	DL2	St/X.Delay	St/Cross Delay	StDly					
I010	DL3	St.MtapDelay	St.Multitap Delay	MtDly					
I011	DL4	St.ModDelay	St.Modulation Delay	ModDly					
I012	DL5	St.DynaDelay	St.Dynamic Delay	DyDly					
I013	DL6	AutoPanDelay	St.Auto Panning Delay	PanDly					
	Modulation 7								
I014	MO1	St.Chorus	St.Chorus	Chorus					
I015	MO2	St.Flanger	St.Flanger	Flangr					
I016	NO3	St.Phaser	St.Phaser	Phaser					
I017	MO4	St.Vibrato	St.Vibrato	Vibrat					
I018	MO5	St.Tremolo	St.Tremolo	StTrml					
I019	MO6	St.AutoPan	St.Auto Pan	AutPan					2in2out x 2
I020	MO7	Ensemble	Ensemble	Ensmbl					
	Dynamics 7								
I021	DY1	St.Comp	St.Compressor	StComp					
I022	DY2	St.Limiter	St.Limiter	StLimit					
I023	DY3	MBandLimiter	Multiband Limiter	BnLimit					
I024	DY4	St.Gate	St.Gate	StGate					
I025	DY5	St.Exciter	St.Exciter/Enhancer	StExctr					
I026	DY6	St.Decimator	St.Decimator	Decim					
I027	DY7	St.P4EQ	St.Parametric 4band EQ	P4EQ					
	Special Effects 4								
I028	SE1	St.RingMod	St.Ring Modulator	RingMd					
I029	SE2	Doppler	Doppler	Dopplr					
I030	SE3	AnalogRecord	St.Analog Record	Record					
I031	SE4	TalkingMod	Talking Modulator	TalkMd					
	LargeSizeEffect7								
I032	LS1	St.G7EQ	St.Graphic 7band EQ	G7EQ					
I033	LS2	St.MBLimiter	St.Multiband Limiter	SBnLmt					
I034	LS3	Vocoder	Vocoder	Vocodr					
I035	LS4	StPitchShift	St.Pitch Shifter	StPitch					
I036	LS5	ER_Large	Early Reflections L	ER-L					
I037	LS6	RotarySpeakr	Rotary Speaker	RotSP					
I038	LS7	CntrCancellr	Center Canceller	Canclr					
	Guitar Multi 13			**EFF1**	**EFF2**	**EFF3**	**EFF4**	**EFF5**	
I039	GT1	GuitarMulti1	Guitar Multi1	Dist	NR	Cho/Fl	S.Dly		
I040	GT2	GuitarMulti2	Guitar Multi2	Wah	Dist	NR	Delay		
I041	GT3	GuitarMulti3	Guitar Multi3	Dist	NR	AmpSim	CabRes	Delay	
I042	GT4	GuitarMulti4	Guitar Multi4	Comp	P4EQ	AmpSim	Cho/Fl	S.Dly	
I043	GT5	GuitarMulti5	Guitar Multi5	Wah	Comp	P4EQ	Cho/Fl	S.Dly	
I044	GT6	GuitarMulti6	Guitar Multi6	Comp	P4EQ	Pitch	Delay		
I045	GT2	StackWah	Guitar Multi2	Wah	Dist	NR	Delay		
I046	GT4	Clean	Guitar Multi4	Comp	P4EQ	AmpSim	Cho/Fl	S.Dly	
I047	EB1	CleanChorus	Bass Multi 1	Comp	Exctr	P4EQ	Cho/Fl	S.Dly	
I048	GT4	SemiClean	Guitar Multi4	Dist	NR	Tone	AmpSim		
I049	GT5	HalfTone	Guitar Multi5	Wah	Comp	P4EQ	Cho/Fl	S.Dly	
I050	GT6	Detune	Guitar Multi6	Comp	P4EQ	Pitch	Delay		
I051	GT6	12string Sim	Guitar Multi6	Comp	P4EQ	Pitch	Delay		
	Amp Simulator 4								
I052	AS1	Amp-Stack	Amp Simulator1	NR	AmpSim	CabRes	Cho/Fl	S.Dly	1in2out x 2
I053	AS2	Vox-Tremolo	Amp Simulator2	NR	AmpSim	CabRes	Treml	Delay	
I054	AS3	Amp-Phaser	Amp Simulator3	NR	AmpSim	CabRes	Phaser	Delay	
I055	AS1	Amp-SS	Amp Simulator1	NR	AmpSim	CabRes	Cho/Fl	S.Dly	
	PreAmpSimulator 5								
I056	PA1	PreAmpSim	Pre Amp Simulator	Dist	NR	Tone	AmpSim		
I057	PA1	RockLead	Pre Amp Simulator	Dist	NR	Tone	AmpSim		
I058	PA1	Blues	Pre Amp Simulator	Dist	NR	Tone	AmpSim		
I059	PA1	SeattleLead	Pre Amp Simulator	Dist	NR	Tone	AmpSim		
I060	PA1	Crunch	Pre Amp Simulator	Dist	NR	Tone	AmpSim		
	Bass Multi 3								
I061	EB1	BassMulti1	Bass Multi1	Comp	Exctr	P4EQ	Cho/Fl	S.Dly	
I062	EB2	BassMulti2	Bass Multi2	Dist	NR	Filter	Delay		
I063	EB3	BassMulti3	Bass Multi3	Comp	P4EQ	Gate			

ProgNo	Categ	ProgramName	Algorithm	EFF1	EFF2	EFF3	EFF4	EFF5	Mode
	Mic Multi 1								
I064	MS1	MicMulti	Mic Multi	CabiRes	MicSim	Comp			
	Vocal Multi 4								
I065	VO1	Vocal Multi1	Vocal Multi1	Comp	Exctr	Pitch	S.Dly		
I066	VO2	Vocal Multi2	Vocal Multi2	NR	DeEss	P4EQ	Cho/Fl	S.Dly	
I067	EB1	RockVocal	Bass Multi1	Comp	Exctr	P4EQ	Cho/Fl	S.Dly	
I068	EB1	VocalDouble	Bass Multi1	Comp	Exctr	P4EQ	Cho/Fl	S.Dly	
	Mono-Mono 40			**EFF 1**	**EFF 2**				
I069	MM1	P4EQ-Exciter	P4EQ-Exciter	P4EQ	Excit1				
I070	MM2	P4EQ-Wah	P4EQ-Wah	P4EQ	Wah				
I071	MM3	P4EQ-Cho/Fln	P4EQ-Cho/Flng	P4EQ	ChFl1				
I072	MM4	P4EQ-Phaser	P4EQ-Phaser	P4EQ	Phaser				
I073	MM5	P4EQ-MtDelay	P4EQ-Mt.Delay	P4EQ	Mt.Dly				
I074	MM6	Comp-Wah	Comp-Wah	Comp2	Wah				
I075	MM7	Comp-AmpSim	Comp-AmpSim	Comp2	AmpSim				
I076	MM8	Comp-OD/HiG	Comp-OD/HiG	Comp1	ODHiG				
I077	MM9	Comp-P4EQ	Comp-P4EQ	Comp1	P4EQ				
I078	MM10	Comp-Cho/Fl	Comp-Cho/Flng	Comp2	ChFl1				
I079	MM11	Comp-Phaser	Comp-Phaser	Comp2	Phaser				
I080	MM12	Comp-MtDly	Comp-Mt.Delay	Comp2	Mt.Dly				
I081	MM13	Exctr-Comp	Exciter-Comp	Excit2	Comp1				
I082	MM14	Exctr-Limtr	Exciter-Limiter	Excit2	Limitr				
I083	MM15	Exctr-Ch/Fl	Exciter-Cho/Flng	Excit2	ChFl1				1in1out x 4
I084	MM16	Exctr-Phasr	Exciter-Phaser	Excit2	Phaser				
I085	MM17	Exctr-MtDly	Exciter-Mt.Delay	Excit2	Mt.Dly				
I086	MM18	Limitr-P4EQ	Limiter-P4EQ	Limitr	P4EQ				
I087	MM19	Limtr-Ch/Fl	Limiter-Cho/Flng	Limitr	ChFl2				
I088	MM20	Limtr-Phasr	Limiter-Phaser	Limitr	Phaser				
I089	MM21	Limtr-MtDly	Limiter-Mt.Delay	Limitr	Mt.Dly				
I090	MM22	OD/HG-Ch/Fl	OD/HiG-Cho/Flng	ODHiG	ChFl1				
I091	MM23	OD/HG-Phasr	OD/HiG-Phaser	ODHiG	Phaser				
I092	MM24	OD/HG-MtDly	OD/HiG-Mt.Delay	ODHiG	Mt.Dly				
I093	MM25	OD/HG-AmpSm	OD/HiG-AmpSim	ODHiG	AmpSim				
I094	MM26	Wah-AmpSim	Wah-AmpSim	Wah	AmpSim				
I095	MM27	Deci-AmpSim	Decimator-AmpSim	Decima	AmpSim				
I096	MM28	Decima-Comp	Decimator-Comp	Decima	Comp1				
I097	MM29	Ch/Fl-MtDly	Cho/Flng-Mt.Delay	ChFl2	Mt.Dly				
I098	MM30	Phasr-Ch/Fl	Phaser-Cho/Flng	Phaser	ChFl2				
I099	MM31	Amp-Tremolo	AmpSim-Tremolo	AmpSim	Treml				
I100	MM32	Reverb-Gate	Reverb-Gate	Reverb	Gate				
I101	MM33	MicSim-Lmtr	MicSim-Limiter	MicSim	Limitr				
I102	MM33	MicSim57/87	MicSim-Limiter	MicSim	Limitr				
I103	MM33	MicSm57/47	MicSim-Limiter	MicSim	Limitr				
I104	MM33	MicSm57/451	MicSim-Limiter	MicSim	Limitr				
I105	MM33	MicSm57/414	MicSim-Limiter	MicSim	Limitr				
I106	MM33	MicSim57/20	MicSim-Limiter	MicSim	Limitr				
I107	MM33	MicSm57/421	MicSim-Limiter	MicSim	Limitr				
I108	MM33	MicSim57/55	MicSim-Limiter	MicSim	Limitr				
	Mono-Mono 20			**EFF1**					
I109	MN1	OD/HiGain	OverDrive/HighGain	ODHiG					
I110	MN2	Compressor	Compressor2	Comp2					
I111	MN3	Limiter	Limiter	Limitr					
I112	MN4	Gate	Gate	Gate					
I113	MN5	Exciter	Exciter2	Excit2					
I114	MN6	P4EQ	Parametric 4band EQ	P4EQ					
I115	MN7	AmpSim	AmpSimulator	AmpSim					1in1out x 8
I116	MN8	Mt.Delay	Multitap Delay	Mt.Dly					
I117	MN9	Cho/Flng	Chorus/Flanger2	ChFl2					
I118	MN10	Phaser	Phaser	Phaser					
I119	MN11	Expander	Expander	Expndr					
I120	MN6	LoBoost	Parametric 4band EQ	P4EQ					
I121	MN6	LoCut	Parametric 4band EQ	P4EQ					
I122	MN6	MidBoost	Parametric 4band EQ	P4EQ					
I123	MN6	MidCut	Parametric 4band EQ	P4EQ					
I124	MN6	HiBoost	Parametric 4band EQ	P4EQ					
I125	MN6	HiCut	Parametric 4band EQ	P4EQ					
I126	MN2	PowerPop	Compressor2	Comp2					
I127	MN2	Dance	Compressor2	Comp2					
I128	MN2	Rock	Compressor2	Comp2					

MASTER EFFECT Preset32 User32

ProgNo	Categ	ProgramName	Algorithm	EFF 1
	Reverb 15			
M001	RV1	ReverbHall	Reverb Hall	HALL
M002	RV2	SmoothHall	Smooth Hall	SmtHall
M003	RV3	WetPlate	Reverb Wet Plate	WPlate
M004	RV4	DryPlate	Reverb Dry Plate	DPlate
M005	RV5	ReverbRoom	Reverb Room	ROOM
M006	RV6	BrightRoom	Bright Room	BrRoom
M007	RV7	ER	Early Reflections	ER
M008	RV3	DarkPlate	Reverb Wet Plate	WPlate
M009	RV4	BrightPlate	Reverb Dry Plate	DPlate
M010	RV1	ARENA	Reverb Hall	HALL
M011	RV2	Cathedral	Smooth Hall	SmtHall
M012	RV5	Club	Reverb Room	ROOM
M013	RV6	ListeningRoom	Bright Room	BrRoom
M014	RV7	NeoAcoustic	Early Reflections	ER
M015	RV6	Garage	Bright Room	BrRoom
	Delay 6			
M016	DL1	L/C/R Delay	L/C/R Delay	LCRDly
M017	DL2	St/XDelay	St/Cross Delay	StDly
M018	DL3	St.MtapDelay	St.Multitap Delay	MtDly
M019	DL4	St.ModDelay	St.Modulation Delay	ModDly
M020	DL5	St.DynaDelay	St.Dynamic Delay	DyDly
M021	DL6	AutoPanDelay	St.Auto Panning Delay	PanDly
	Modulation 7			
M022	MO1	St.Chorus	St.Chorus	Chorus
M023	MO2	St.Flanger	St.Flanger	Flangr
M024	NO3	St.Phaser	St.Phaser	Phaser
M025	MO4	St.Vibrato	St.Vibrato	Vibrat
M026	MO5	St.Tremolo	St.Tremolo	StTrml
M027	MO6	St.AutoPan	St.AutoPan	AutPan
M028	MO7	Ensemble	Ensemble	Ensmbl
	Special Effects 4			
M029	SE1	St.RingMod	St.Ring Modulator	RingMd
M030	SE2	Doppler	Doppler	DopplR
M031	SE3	AnalogRecord	St.Analog Record	Record
M032	SE4	TalkingMod	Talking Modulator	TalkMd

FINAL EFFECT Preset32 User32

ProgNo	Categ	ProgramName	Algorithm	EFF 1
	Dynamics 10			
F001	DY1	St.Comp	St.Compressor	StComp
F002	DY1	StudioComp	St.Compressor	StComp
F003	DY1	TwoMix 60's	St.Compressor	StComp
F004	DY1	TwoMix 70's	St.Compressor	StComp
F005	DY2	St.Limiter	St.Limiter	StLimit
F006	DY2	ReMSTR POP	St.Limiter	StLimit
F007	DY2	ReMSTR DANCE	St.Limiter	StLimit
F008	DY2	StudioLimitr	St.Limiter	StLimit
F009	DY4	St.Gate	St.Gate	StGate
F010	DY7	St.P4EQ	St.Parametric 4band EQ	P4EQ
	LargeSizeEffect 10			
F011	LS1	St.G7EQ	St.Graphic 7band EQ	G7EQ
F012	LS2	St.MBLimiter	St.Multiband Limiter	SBnLmt
F013	LS2	ReMasterL.A	St.Multiband Limiter	SBnLmt
F014	LS2	GrooveBeat	St.Multiband Limiter	SBnLmt
F015	LS2	TwoMixHipHop	St.Multiband Limiter	SBnLmt
F016	LS2	TwoMixDance	St.Multiband Limiter	SBnLmt
F017	LS2	2MixGirlPop	St.Multiband Limiter	SBnLmt
F018	LS2	Digital Rock	St.Multiband Limiter	SBnLmt
F019	LS2	TwoMix 80's	St.Multiband Limiter	SBnLmt
F020	LS5	ER_Large	Early Reflections L	ER-L
	Reverb 6			
F021	RV1	ReverbHall	Reverb Hall	HALL
F022	RV2	SmoothHall	Smooth Hall	SmtHall
F023	RV3	WetPlate	Reverb Wet Plate	WPlate
F024	RV4	DryPlate	Reverb Dry Plate	DPlate
F025	RV5	ReverbRoom	Reverb Room	ROOM
F026	RV6	BrightRoom	Bright Room	BrRoom
	Delay 6			
F027	DL1	L/C/R Delay	L/C/R Delay	LCRDly
F028	DL2	St/X.Delay	St/Cross Delay	StDly
F029	DL3	St.MtapDelay	St.Multitap Delay	MtDly
F030	DL4	St.ModDelay	St.Modulation Delay	ModDly
F031	DL5	St.DynaDelay	St.Dynamic Delay	DyDly
F032	DL6	AutoPanDelay	St.Auto Panning Delay	PanDly

Rhythm Pattern List (215patterns)

Beat: 3/4, 4/4, 6/8 以外は、(Blank), Metro, Hihat のみが選択できます。
Beat: 3/4, 4/4, 6/8 では、(Blank), Metro, Hihat 以外に以下のリズム・パターンが選択できます。
[I], [F], [E]は、Intro, Fill, Ending パターンのマークを意味します。リスト中の Length, Tempo の値は、各リズムの小節数と推奨テンポの値です。

RhythmName	Length	Tempo
----3/4---- (13 pattern)		
3/4	4	150
[I]3/4	7	150
[F]3/4	1	150
[E]3/4	4	150
JazzWaltz1	8	150
JazzWaltz2	8	150
[I]JazzWaltz	4	150
[F]JazzWaltz	2	150
[E]JazzWaltz	5	150
Waltz	8	150
[I]Waltz	8	150
[F]Waltz	2	150
[E]Waltz	4	150
----6/8---- (14 pattern)		
6/8 Var1	4	120
6/8 Var2	2	120
6/8 Var3	4	120
6/8 Var4	8	120
6/8 Var5	8	120
[I]6/8 1	5	120
[I]6/8 2	5	120
[I]6/8 3	8	120
[F]6/8 1	2	120
[F]6/8 2	1	120
[F]6/8 3	2	120
[E]6/8 1	6	120
[E]6/8 2	5	120
[E]6/8 3	5	120
----4/4---- (188 pattern)		
8bt Rock1	1	120
8bt Rock2	8	120
8bt Rock3	8	120
8bt Rock4	8	120
8bt Rock5	4	120
8bt Rock6	4	120
[I]8bt Rock1	4	120
[I]8bt Rock2	8	120
[I]8bt Rock3	4	120
[F]8bt Rock1	1	120
[F]8bt Rock2	1	120
[F]8bt Rock3	1	120
[E]8bt Rock1	4	120
[E]8bt Rock2	7	120
[E]8bt Rock3	4	120
8beat 1	4	120
8beat 2	4	120
8beat 3	4	120
8beat 4	2	120
8beat 5	8	120
8beat 6	2	120
8beat 7	2	120
[I]8beat 1	5	120
[I]8beat 2	4	120
[F]8beat 1	1	120
[F]8beat 2	1	120
[F]8beat 3	1	120
[E]8beat 1	5	120
[E]8beat 2	3	120
[E]8beat 3	3	120
16bt Rock1	4	100
16bt Rock2	4	100
[I]16bt Rock1	5	100
[I]16bt Rock2	4	100
[F]16bt Rock1	1	100
[F]16bt Rock2	1	100
[E]16bt Rock1	6	100
[E]16bt Rock2	4	100
16beat 1	2	100
16beat 2	2	100
16beat 3	4	100
16beat 4	2	100
16beat 5	4	100
16beat 6	4	100
[I]16beat 1	4	100
[I]16beat 2	5	100
[I]16beat 3	4	100
[F]16beat 1	1	100
[F]16beat 2	1	100
[F]16beat 3	1	100
[E]16beat 1	3	100
[E]16beat 2	3	100
[E]16beat 3	5	100
Shuff 1	4	130
Shuff 2	4	130
Shuff 3	4	130
Shuff 4	8	130
Shuff 5	8	130
Shuff 6	8	130
[I]Shuff 1	5	130
[I]Shuff 2	4	130
[I]Shuff 3	8	130
[F]Shuff 1	2	130
[F]Shuff 2	2	130
[F]Shuff 3	1	130
[E]Shuff 1	3	130
[E]Shuff 2	5	130
[E]Shuff 3	4	130
HalfTime	8	150
[I]HalfTime	5	150
[F]HalfTime	1	150
[E]HalfTime	6	150
RockBld 1	8	90
RockBld 2	8	90
[I]RockBld 1	4	90
[I]RockBld 2	4	90
[F]RockBld 1	1	90
[F]RockBld 2	1	90
[E]RockBld 1	6	90
[E]RockBld 2	4	90
R&Funk 1	4	98
R&Funk 2	1	98
R&Funk 3	2	98
R&Funk 4	4	98
R&Funk 5	4	98
R&Funk 6	2	98
R&Funk 7	2	98
[I]R&Funk 1	2	98
[I]R&Funk 2	4	98
[I]R&Funk 3	2	98
[F]R&Funk 1	1	98
[F]R&Funk 2	1	98
[F]R&Funk 3	1	98
[E]R&Funk 1	1	98
[E]R&Funk 2	2	98
[E]R&Funk 3	4	98
Jazz 1	8	100
Jazz 2	8	100
[I]Jazz	8	100
[F]Jazz 1	1	100
[F]Jazz 2	1	100
[E]Jazz	8	100
Motown	4	120
[I]Motown	4	120
[F]Motown	1	120
[E]Motown	4	120
SurfRock	8	169
[I]SurfRock	4	169
[F]SurfRock	1	169
[E]SurfRock	4	169
Twist	2	165
[I]Twist	4	165
[F]Twist	1	165
[E]Twist	4	165
Reggae	4	95
[F]Reggae	1	95
HipHop 1	8	90
HipHop 2	4	90
HipHop 3	2	90
HipHop 4	2	90
HipHop 5	2	90
HipHop 6	2	90
HipHop 7	2	90
[I]HipHop 1	3	90
[I]HipHop 2	5	90
[I]HipHop 3	2	90
[F]HipHop 1	1	90
[F]HipHop 2	1	90
[F]HipHop 3	2	90
[E]HipHop 1	4	90
[E]HipHop 2	7	90
Rap	4	95
[I]Rap	4	95
[F]Rap	1	95
[E]Rap	5	95
House 1	4	130
House 2	4	130
House 3	4	130
House 4	4	130
[I]House 1	4	130
[I]House 2	8	130
[F]House 1	1	130
[F]House 2	1	130
[E]House 1	3	130
[E]House 2	6	130
Jungle 1	8	160
Jungle 2	8	160
[I]Jungle	8	160
[F]Jungle 1	1	160
[F]Jungle 2	1	160
[E]Jungle	6	160
Techno 1	4	130
Techno 2	4	130
Techno 3	4	130
Techno 4	2	130
Techno 5	2	130
[I]Techno 1	4	130
[I]Techno 2	4	130
[I]Techno 3	4	130
[F]Techno 1	1	130
[F]Techno 2	1	130
[E]Techno 1	5	130
[E]Techno 2	5	130
[E]Techno 3	5	130
Bossa nova	4	132
[I]Bossa	4	132
[F]Bossa	1	132
[E]Bossa	5	132
Beguine	2	120
[I]Beguine	4	120
[F]Beguine	1	120
[E]Beguine	5	120
Mambo	2	100
[I]Mambo	4	100
[F]Mambo	1	100
[E]Mambo	3	100
Salsa	8	90
[I]Salsa	2	90
[F]Salsa	1	90
[E]Salsa	3	90
Samba1	4	95
[I]Samba1	4	95
[F]Samba1	1	95
[E]Samba1	3	95
Samba2	4	111
[I]Samba2	4	111
[F]Samba2	1	111
[E]Samba2	5	111

Demo Song List

“ I Can’t Wait ”

The song is written by Bill Champlin / Dennis atkosky.

© 1999 Bill Champlin / Dennis Matkosky — all rights reserved.

索引

記号

16Bit/12Track 88
1in1out×4 43
1in1out×8 43
1in2out×2 43
24Bit/6Track 88
2in2out×2 43

A

AutoIn 110
AUXセンド 107

B

BALANCE 111

C

CD-R/RW 90
CD-R/RWドライブ 49
CDRW-1 ..... 15, 22, 90, 133
CHANNELフェーダー 112

D

DigiIn 102

E

Effect Algorithm 106, 107
Effect On/Off 109
EffectIcon 106, 109
EQ 37, 103, 104

F

FAT16フォーマット 86
FFキー 112

I

INPUT 102, 111
ISO9660フォーマット 86

M

MASTERフェーダー 112
MIDI 41, 47, 73, 75, 76
MIDIインプリメンテーションチャート 73
MIDIクロック 63, 96
MIDIシーケンサー 74
MIDIチャンネル 73
MMC 73, 77
MTC 73, 75
MUTE 111

P

Pair 102
PAN 111
Phase 104
PLAY 111
PLAYキー 112

R

REC 111
RECキー 112
REWキー 112
RHSL (REHEARSAL)キー 112

S

SCSI 67
　SCSI ID 67
STOPキー 112
STORE 91
SubIn 102

T

TRACK STATUS 111
TRANSPORT KEY 112
TRSフォーン端子 10

W

WAVファイル 86
　インポート 86
　エクスポート 87

ア

アイコン 13
アナログ 102
アナログ入力 23
アンドゥ 99

イ

イジェクト 79
位相 104
イニシャライズ 67, 79
インーアウト再生 97
インサート・エフェクト 43, 105
　インサート・エフェクトをかけて録音 . 44
　インサート・エフェクトをトラックにかけて再生 45
　構成 105
イントロ 62
インプット EQ 38

エ

エクスプレッション・ペダル 47
エディット・セル 13

エフェクト・オン/オフ 106
エフェクト・センド 108
エフェクト・センド・メーター 111
エフェクト・パラメータ 113
エフェクト・プログラム . 106, 107, 109
エフェクト・プログラムに名前を付ける... ..... 46, 106, 108, 109
エフェクト・プログラムの保存..... ..... 46, 106, 108, 109
エフェクトをコントロール 47, 75
エラー 79
エラー・メッセージ 131
エンディング 62

オ

オーディオCD 29
オーディオCD 作成 49
オート・セーブ機能 65
オート・パンチ・インーアウト 29
オート・パンチ・インーアウト録音 98
オーバー・ダビング 28
オプティマイズ 54, 71
音声イベント 111

カ

外部エフェクト 48
外部センド 108
外部ドライブ 67
外部ドライブの接続方法 67
外部ドライブの電源オン/オフ 67
カレント・ページ 13

キ

ギター・アンプ・シミュレーター 120
ギター・マルチ 120
キュー 110

ク

グローバル MIDIチャンネル 76

コ

コピー 65

サ

サンプリング周波数..... 68
サブ入力..... 50, 102
サンプリング・レート・コンバーター 25

シ

シーン 39, 92
シーン再生のオン/オフ 92
シーンを削除 40
シーンのフィルター 41
シーンをMIDIでコントロールする... 41
シーンを自動的に切り替える 40
シーンを編集して上書きする 40
シーンを呼び出す 40
システム・バージョン・アップ..... 80, 135
新規ソング 21
新規ソングを作成 88

ス

スクラブ 36, 101
スクロール・ボタン 13
スペシャル・エフェクト 118
スレーブ 74
スレーブ機 76
スレッショルド・レベル 100
スロー・プレイ 101

セ

接 続 15, 17

ソ

ソロ..... 39, 109
ソングの選択 88
ソングの名前 21
ソングのプログラム再生..... 90
ソング編集 89
ソング名の変更..... 88

タ

ダイアログ 13
ダイナミクス 116
タップ・テンポ..... 96
タブ..... 13

チ

チューナー 103
著作権 1, 49, 91

テ

データ..... 65
ディザ処理..... 87
ディレイ..... 113
デジタル 102
デジタル入力 25
デバイスID 73
デモ・ソング 19
電源オン/オフ 18
テンポ 61, 94
テンポ、マーク、シーンの表示 88
テンポ・トラック 63, 96
テンポ・マップ 62
テンポ・マップを削除/設定し直す 62
編集 95

ト

同期 76
トラック・ビュー 111
トラック編集 81
トリガー録音 100

ナ

内蔵マイク 10, 24

ノ

ノン・ディストラクティブ・エディット 5

ハ

バーチャル・トラック 27
バイパス 46, 106, 108
バウンス 29
バウンス録音 80
波形 82, 83, 84, 85, 86, 101
バックアップ 65, 77
パラメーターの設定..... 14
パンチ・アウト 28
パンチ・イン 28

ヒ

ピーク・ホールド 111
拍子 61, 94
ピンポン録音 80

フ

ファイナライズ 49, 91
ファイナル・エフェクト 46, 107, 108
フィル 62
フェーズ 104
フォーマット 67, 79
フット・スイッチ 28
フット・スイッチで制御する機能..... 75
フット・スイッチの極性 75
プリアンプ・シミュレーター 121
プリセット 43
プリ・フェーダー・レベル 111
プリ・フェーダー・レベル・メーター 111
プリ・ロール 98
プレイアブルディスク 88
プレイ・トゥ..... 101
プレイ・フロム 101
プログラム・プレイ 33, 90

ヘ

ページ
選択 14
ベース・マルチ 121
ペア 38, 102, 111
ヘッドホン出力 110

ホ

ボーカル・マルチ 121
ポスト・フェーダー・レベル 111
ポスト・フェーダー・レベル・メーター .. 111
ポスト・ロール 98
ポップアップ・ボタン 13, 14

マ

マーク 36, 75, 92
マーク時刻への移動 36
マークの削除 36
マイク・シミュレーター 123
マイク・マルチ 121
マスターL, Rメーター 111
マスター・エフェクト 45, 107
マスター機 76
マスター・テープ 50
マニュアル・テンポ 62
マニュアル・パンチ・インーアウト .. 28, 75
マルチ・エフェクト 123

ミ

ミキサー設定 88
ミックス・ダウン 49

メ

メトロノーム 94

モ

モード
　選択 14
モジュレーション 115
モニター 38
モニターL, Rメーター 111
モニター出力 110
モノラル・タイプ 126

ユ

ユーザー 43

ラ

ラージサイズ・エフェクト 119
ラジオ・ボタン 13

リ

リストア 66, 77
リストアの方法 66
リズム 94, 102
　リズムのオン/オフ 61
　リズムの音量調整 61
　リズムを聞きながら演奏を録音する. 61
　リズムを録音 61
リズム・パターン 61, 94
リターン・バランス 108
リターン・レベル 107
リドゥ 99
リハーサル 112
リバーブ 113
リムーバブル・ディスク
　リムーバブル・ディスクの入れ替え ... 68
リムーバブル・ディスク 67
リムーバブル・ディスク・ドライブ 77
量子化ビット数 68

ル

ルート・ディレクトリ 68
ループ 99
ループ録音 31

レ

レベル・メーター 111

ロ

録音モード 80
ロケート 35, 97
ロケート時刻への移動 36
ロケートの機能 97